闘うパソコンゲームマガジン

1990年8月1日発行(毎月1回1日発行) 第8巻 第8号 通巻第69号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

ロードス島戦記
OVA発売記念号

1990 8月号
定価530yen



(特集)
コンプ・特選
ビッグゲーム6

ウィザードリィV
大戦略III'90/天と地と
インペリアル・フォース
サイレントメビウス
大航海時代

読者参加企画
ブルトン・レイ
シナリオコンテスト
開始!!

(発売直前予習付録)
ウルティマV
攻略指導教本



情報生活の夏
C LIFE FAIR
NEC夏のCライフフェア

クイズに答えて
ご応募いただければ当る

〈クイズ〉 情報生活のことを ○ライフという。

Cライフ賞/100名様「情報生活人フィールドワークキット」

①PC電子手帳ETフィールドワーク仕様 ②坂本龍一ビデオ&ブック 情報生活に欠かせないPC電子手帳ET（本革製カバー付き）と、坂本龍一ビデオ&ブックをキットケースにつめて、この夏だけにプレゼント。

龍一賞/2,000名様 坂本龍一ビデオ&ブック

ビデオは、坂本龍一のビデオクリップや夏のCライフフェアCMスペシャルバージョンなどをCライフだけのオリジナル編集で。ブックは、世界的に有名なカメラマン、ハーブ・リッツ撮り下ろし写真集です。

〈お問い合わせは、最寄りのNECへ〉

北海道支社（札幌） 011（251）5531	東北支社（仙台） 022（261）5511	東京支社（東京） 03（454）1111
中部支社（名古屋） 052（262）3611	北陸支社（金沢） 0762（23）1621	関西支社（大阪） 06（945）1111
中国支社（広島） 082（242）5503	四国支社（高松） 0878（36）1200	九州支社（福岡） 092（271）7700



C LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

NEC

キミの88が、いっきに CD-ROMマシンに大変身。

すでにPC-8800シリーズ*1を持っているキミは、別売のCD-ROMドライブ*2とインタフェースセットを追加するだけで88をCD-ROMマシンに変身させることができる。ライン入力がついたステレオラジカセがあれば、豪快なステレオサウンドが思う存分楽しめるよ。

＊1 適応機種：PC-8801MA2/MA/FA/MH/FH/mkⅡMR/mkⅡFR/mkⅡTR/mkⅡSR
(PC-8801/mkⅡ/FE/FE2、PC-88VA/VA2/VA3、PC-98DOでは使えません。)
＊2 PCEngine用CD-ROM²のCD-ROMドライブ(CDR-30)を接続することも可能です。
〈PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。〉



CD-ROMドライブ(PC-8801-30) 標準価格 30,300円(税別)
CD-ROMインタフェースセット(PC-8801-31) 標準価格 34,800円(税別)

ますます身近に、パワフルデビュー！

これからパソコンをはじめるぞ、というキミにぴったりのPC-8801FE2。ふつうのテレビにつないで、簡単に本格パソコンの世界を実感できる。スピードもますますアップしたし、FM音源の迫力サウンドで、PC-8800シリーズの楽しいソフトがたっぷり楽しめて、119,000円。これは、見逃せないね。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE2
テレビとつなげる本格パソコン
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
※CD-ROMドライブを接続することはできません。

本体標準価格
119,000円(税別)
(ディスプレイは別売です。)



●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

■応募方法：官製ハガキに○を埋めるアルファベットと住所・氏名・年齢・職業・電話番号をお書きの上、下記宛先までお送りください。厳正な抽選のうえ、左記のいずれかをプレゼントいたします。

■宛先：〒101-00 東京都千代田区神田郵便局私書箱259号
NEC Cライフフェアプレゼント係

■締切：平成2年7月31日㈫当日の消印有効
※発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

夏のPCまつり

買って当る

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ(NM型番含む)、ディスプレイ(N型番含む)、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買い上げの方に「温湿度計つきコンパス」を抽選で1,500名様にプレゼント。くわしくはフェア参加店におたずねください。

実施中(7月31日まで)

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績 No.1
日本電気グループ

CONTENTS

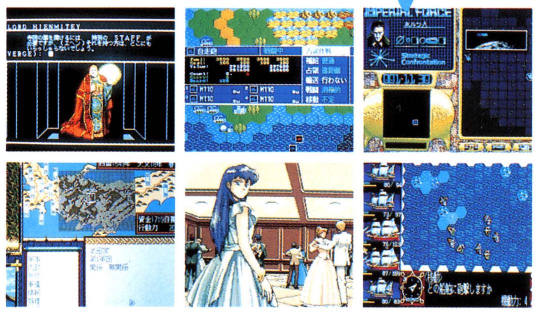
コンプティーク
8
1990 AUGUST Vol.69
発行／角川書店

COVER
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／奥田ひろ子
HAIR＋MAKE／下端吉範
MODEL／西田ひかる

特集

コンプティーク特選 ビッグゲーム6

'90年夏、日本のゲームシーンを席捲する超大作を大特集。コンプ編集部が太鼓判を押す、お薦めゲーム6本なのだ!!



SPECIAL ❶

ついにベールを脱いだ 日本ファルコム超新作2本立て

公開を目前に控えた、日本ファルコムの㊙超新作とドラスレⅥの続編の2本のギリギリ最新情報を直撃取材!!

SPECIAL ❷

ロードス島戦記



読者招待イベント第2弾発表！ いよいよ発売になった第一巻『伝説への序章』の名場面集も公開。

SPECIAL ❸

《読者参加企画》

ブルトン・レイ シナリオコンテスト



●西田ひかる

コンプティークの夏の顔といえば西田ひかるちゃん。今回の表紙は、データバンクのスタッフの強力な押しで"浴衣姿"に決定したのだ。データバンクでもバッチリ紹介。後半のフリーエリアでは西野妙子ちゃんをクローズアップ！



巻頭インタビュー
●寺尾友美

撮影中、バッテリーがスパーク。一瞬、ビックリの友美ちゃんでしたが、その後はまた、いつもの笑顔に。さすがプロ。

トップシークレット
テレフォン
(03)221-9999

●コンプティークでは
ゲームのジャンルを
略記することがあります。
RPG:ロールプレイング
SLG:シミュレーション
AVG:アドベンチャー
ACT:アクション
SPT:スポーツ
TBL:テーブル、パズル

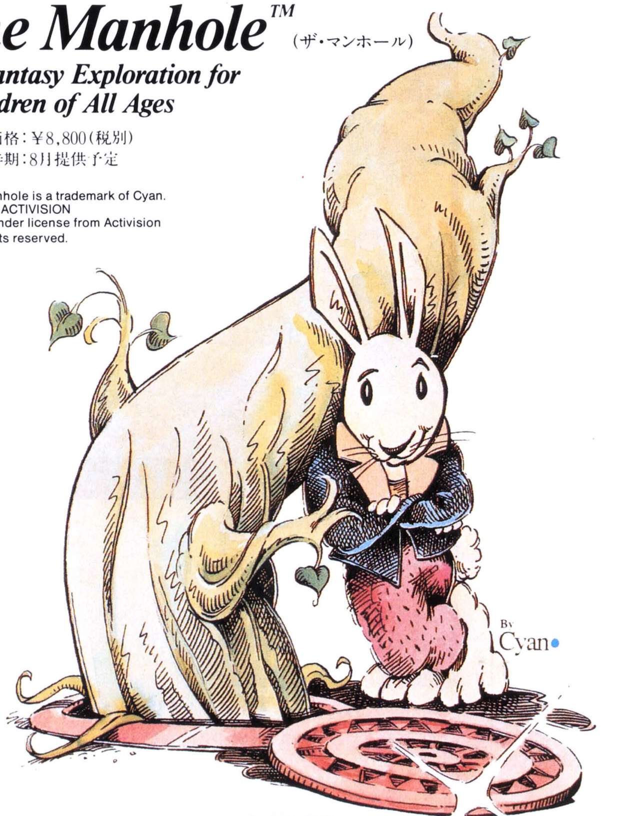
FM TOWNSの海外ソフト。

FM TOWNSソフトコレクション海外編 9

the Manhole™ (ザ・マンホール)

A Fantasy Exploration for Children of All Ages

提供価格：¥8,800（税別）
提供時期：8月提供予定



ACTIVISION

FM TOWNSで、さあ、ファンタジーの旅へ出発だ。

華麗な映像と音楽がおりなす夢の国へ、ようこそ。

お子様といっしょに。あるいは、童心に帰って。かわいらしい絵本の世界が、FM TOWNSにお目見えです。楽しいファンタジーワールドへの案内役は、マンホールからのびた豆の木。例えばこれを下っていくと、その下にはまっ青な海が広がっていたり、今度はどんどん上っていくと、空中にきれいなお城がそびえ立っていたり…。気になるものが画面に現われたら、とにかくクリック。思いもよらない楽しいことが起こりそうです。ホットケーキを温めてくれるドラゴンやお茶をごちそうしてくれるウサギさんなど、マンホールの中の動物たちは、なかなか気のいい連中ばかり。不思議の国のアリスになった気分で、さあ、マンホールの世界をどこまでも探検してみましょう。



CD-ROMだからできた600枚もの美しい画面が、楽しい音楽にのせて次々に展開。



ドラゴンの部屋では、TVやステレオをクリック。音楽が流れてきます。でも、ドラゴンのホットケーキには、ご用心、ご用心。

※ 画面は開発中のものです。

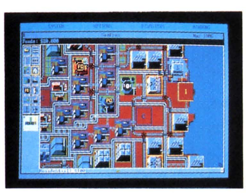
ほかにも、ワクワク、ゾクゾク。人気のゲームが勢ぞろい！



FM TOWNSソフトコレクション海外編 2
Dungeon Master
(ダンジョンマスター)
ハラハラ、ドキドキの3D地下牢サバイバル・ゲーム。
標準価格：¥8,800（税別）
提供会社：富士通㈱
※メモリ2MB必要



FM TOWNSソフトコレクション海外編 3
石道
中国数千年の「石の伝説」が、パズルゲームに。
標準価格：¥6,800（税別）
提供会社：富士通㈱
※メモリ2MB必要



FM TOWNSソフトコレクション海外編 6
Sim City (シム シティ)
全米人気No.1を誇る都市シミュレーションゲーム。
標準価格：¥8,800（税別）
提供会社：富士通㈱
※メモリ2MB必要

ソフト名	価格（税別）
FM TOWNSソフトコレクション海外編 1 PI'S SOLITAIRE ROYALE/ (ソリティアロイヤル) Tom Snyder's Puppy Love (トムスナイダーズパピーラブ)	¥5,800
FM TOWNSソフトコレクション海外編 4 HOMETOWN, U.S.A. (ホームタウンU.S.A.)	¥5,800
FM TOWNSソフトコレクション海外編 5 TITAN (タイタン)	¥5,800

'90 FM TOWNS 電脳夏祭り'90 6/16(土)～7/31(火)

期間中、FM TOWNSをお買上げの方にもれなくプレゼント
フィールドランチセット (キャンプやハイキングに便利なアウトドア用食卓グッズ) リゾートクラブ

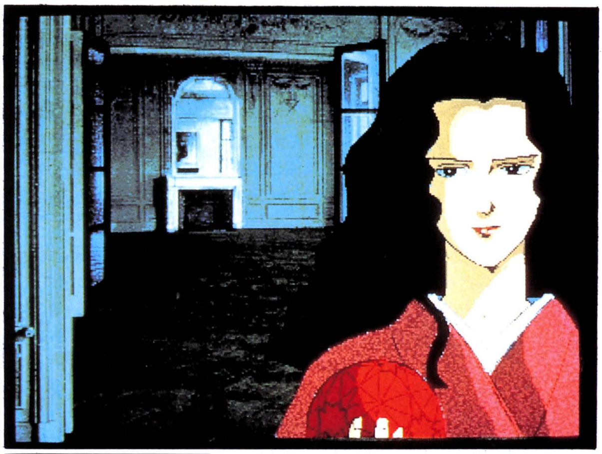
FUJITSU

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

最新！注目！FM TOWNSソフト情報

[AYA]

いままでのアドベンチャーゲームとは、まったく違う。
大好評「サイキック・ディテクティブ・シリーズ」第三弾、現わる。
PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3





いま、明かされる「AYA」の全貌。動く！しゃべる！超ドラマチックソフトの誕生だ。

連続アニメーションを実現した噂のDAPS(ダップス：Datawest Active Picture System)を搭載。540MBのCD-ROMだからできた長時間連続アニメーションとステレオ音楽＋ステレオ音声の同時並行再生を実現。

●1,700枚を超える動画を使い、テレビアニメのような動きを実現。

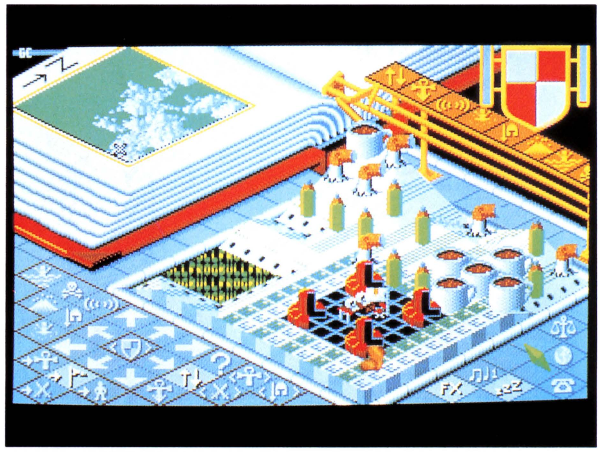
●登場人物の会話に、プロの声優7人を起用。リアルな演出で迫ります。

●オリジナル曲6曲も収録。

提供会社：データウエスト㈱
標準価格：¥8,800(税別)
※メモリ2MB必要

[ポピュラス]

ヨーロッパを席巻した海外ソフト。
「神様シミュレーションゲーム」いま、上陸！





このゲームの目的は、神の民族を繁栄に導くこと。そのために、あなた自身が神となり、天変地異を引き起こしながら、悪魔の民族を破滅に追い込まなければならないのだ。FM TOWNS版はこのベースシナリオの他にも、「西部劇編」や「フランス革命編」など6つの多彩なシナリオを用意。知恵をしぼって、新しい世界を築きあげよう。

提供会社：イマジニア㈱
標準価格：¥12,800(税別)
提供時期：7月提供予定
※メモリ2MB必要



パズニック

一度始めたら止まらない。ワクワクパズルゲーム！
提供価格：9,800円(税別)
提供会社：㈲ビング



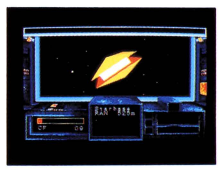
バブルボブル

ゲームセンターでお馴染みのアクションゲーム！
提供価格：9,800円(税別)
提供会社：㈲ビング
提供予定
※メモリ2MB必要



三国志II

ご存じKOEIブランドの歴史シミュレーションゲーム！
提供価格：16,800円(税別)
提供会社：㈱光栄
※メモリ2MB必要



Space Rogue

ウルティマのオリジンからスペースRPG日本初公開！
提供価格：9,800円(税別)
提供会社：ウェーブトレイン
提供時期：7月提供予定

'90年代は
ハイパーメディア時代

富士通のパソコン
FM TOWNS

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そごう電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップ ジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03) 255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03) 255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03) 251-1464
	サトームセン本店 5F	(03) 253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03) 258-3711
	コム本店	(03) 251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03) 988-8666
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03) 988-0020
	ビックカメラ池袋北口店 4F	(03) 988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03) 496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館 6F	(03) 477-0002
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03) 708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	㈱梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
大和	WAVE EYE 大和店	(0462)63-9898
甲府	中込電気商会	(0552)24-5431
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバ浜松本店	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

ソーサリアンワールドのすべてがここにラインナップ。

7月発売予定

SELECTED SORCERIAN 5

UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETAMACHI / YÔMUGENDENSETSU
SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTÔ NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI
PANDORA NO HAKO / FŪIN / YAMI NI KIETA MEGAMI



NEW ドラゴンモード収録

それゆけ！ドトーのトライアスロン

SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON

〔あらすじ〕年に1度開かれる「ドトーのしょーがいむかできょーそートライアスロン」の季節がやって来た。賞金は10000GOLDと10000EXPと超破格、なおかつ死ぬ危険はゼロ。ペンタウァの海、山、街を舞台に繰り広げられる大パロディ大会(?)の始まり始まり〜っ!!

封印

FUIN

〔あらすじ〕凶悪な死刑囚が1人、刑務所から脱走した。本来ならば警備の者が追うべきなのだが、今回に限りソーサリアンのまとへと依頼がきた。それもそのはず、その死刑囚とはモンスター(ワーウルフ)だったのだ。モンスターは近くにある離れ小島に逃げ込んだという……。

審査員特別賞

とにかくバカウケ！審査員全員から支持を得ました。「ソーサリアン」をプレイしたことのある人なら爆笑間違いなしのオモシロパロディーですね。

出足が非常によく、どんどんストーリーに引きこまれていく魅力がありますね。モンスターが凶悪なワーウルフという所に、スリリングな面白さが感じられます。

1〜4好評発売中

SELECTED SORCERIAN 4
UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETAMACHI / YÔMUGENDENSETSU
SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI
PANDORA NO HAKO / FUIN / YAMI NI KIETA MEGAMI

闇に消えた女神 YAMI NI KIETA MEGAMI

妖夢幻伝説 YOMUGEN DENSETSU

セレクテッドソーサリアン 1
美しき花嫁 UTSUKUSHIKI HANAYOME
銀の灯が消えた街 GIN NO HI GA KIETAMACHI

セレクテッドソーサリアン 2
パンドラの箱 PANDORA NO HAKO
灼熱のワナ SHAKUNETSU NO WANA

セレクテッドソーサリアン 3
時の神殿 TOKI NO SHINDEN
呪われた遺跡 NOROWARETA ISEKI

シナリオDISK ＋プラス DISKマガジン
これが内容だ！
シナリオの紹介/原作者の紹介/ソーサリアンファンクラブ 各社CM/編集者リスト(予定)

プレゼント!!
★セレクテッドソーサリアンシリーズディスクシールもれなくプレゼント！
★セレクテッドソーサリアン1〜5をすべて揃えるとディスケットケースがもらえるぞ！

PC8801・VAシリーズ
PC9801シリーズ X1シリーズ
¥2,900
(消費税込)

※このソフトをプレーするには、同一機種、同一メディアの「ソーサリアン」(©日本ファルコム)が必要です。



7月13日 MSX2版新発売!!
ロードス島の大地が育んだ、
自然の幸をじっくり漬け込みました。
「ロードス島戦記」をお持ちの方もお持ちでない方も、
ぜひ一度豊かな風味と歯ごたえを味わってみて下さい。
Humming Bird Soft
ロードス島戦記
福神漬
ふく じん づけ
MSX2/MSX2+
VRAM 128K 2DD
絶賛発売中
PC-9801VM/UV以降
PC-286/386シリーズ
標準価格3,800円
ロードス島戦記
灰色の魔女
MSX2/MSX2+
VRAM 128K 2DD 4枚組
PC-9801VM/UV以降
PC-88VA
絶賛発売中
標準価格9,800円
RPGの基本をしっかり押さえた
本格派ロールプレイングゲーム。
©Kadokawa shoten/H.YASUDA & Group SNE
MSX マークはアスキーの商標です。
ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合わせに直接お答えします。その他の時間と土・日・祝日はまるまる、24時間録音もできるテープサービスです。
◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。
Humming Bird Soft
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

モンスターな企画が動き始めた……

壮大なヒロイック・ファンタジーワールド「ロードス島戦記」のイメージがつめこまれた主題歌シングル!!

オリジナル・ビデオ・アニメ

ロードス島戦記 主題歌



歌:sherry

エンディングテーマ「風のファンタジア」
詩・曲:伊藤薫/編曲:萩田光男

C/W オープニングテーマ「Adèsso e Fortuna(アデッソ エ フォルチュナ)〜炎と永遠〜」
詩・曲:新居昭乃/編曲:萩田光男

●CDシングル:VIDL-19 ¥930(税込)

8.21「ロードス島戦記」オリジナル・サウンドトラック発売!!

アルバム「風のファンタジア」、「Adèsso e Fortuna〜炎と永遠〜」、BGM他　音楽:萩田光男

★予約特典:出渕裕描き下ろしB2ポスター

●CD:VICL-51 ¥3,000(税込)

Victor
JVC

発売:ビクター音楽産業㈱
販売:日本エイ・ブイ・シー㈱
〈問い合せ〉ビクター音楽産業㈱
映像部 03-746-5630

オリジナル・ビデオ・アニメ「ロードス島戦記」全13巻
各巻¥4,800(税込) 30min
販売先:全国書店及び角川書店通販課(03-817-8535)

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

全米No.1の「AD&D®」がついにFMタウンズ版で登場！
語り継がれてきた伝説とドラゴンと魔法の世界！待ちに待った壮大な旅が始まる!!

▶アクションRPGタイプ◀

HEROES OF THE LANCE
ヒーロー・オブ・ランス

FM TOWNS
CD-ROM
COMPACT disc



【絶賛発売中】
¥9,800（税抜）K98B5127

ファミリーコンピュータ用 カセットシリーズ　**年内発売 ¥6,800**
R68V5929（税抜）
ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。



●「ドラゴンランス・グラフィック・ノベル」
〈1巻〉〈2巻〉発売中
¥780（税込）



（富士見書房）

●「ドラゴンランス・カードゲーム」



株式会社：新和
発売中 ¥1,545（税込）

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
TSR, Inc.

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 ㈱ポニーキャニオン
映像制作本部ポニカ制作部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
営業推進部☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151
東京支店／03-464-9201
大阪支店／06-541-1971
福岡支店／092-751-9635
仙台支店／022-261-1741
名古屋支店／052-602-0111
広島支店／082-243-2916
ニッパンポニー／03-667-3741

PONY CANYON



有史以来、連綿と語り継がれてきた興亡の物語。
また新たなる歴史が創られる。

これはただのコンピューターゲームではない
キミの中のもうひとりのキミとの対決だ！

究極のRPG

ultima V ®

ウルティマ

有徳の王ロード・ブリティッシュが地下大陸で消息を絶った。後を継いだロード・ブラックソーンは、行き過ぎた精神主義を国民に押しつけるのだった。圧政に苦しむ国民は地下組織を結成。ブラックソーンの歪んだ道徳感の裏に、心の影の化身、シャドーロードの存在を知る。そしてついに伝説の聖者アバタール、そう、キミが召喚されたのだ。だがしかし、潔癖な正義感だけでは、人間の心の裏側から生まれた敵に立ち向かうことはできない。敵は絵に描いたような悪者ではなく、人間の心の弱さなのである。秤にかけられる正義と友情。敵の甘い誘惑。戦いはいつしか、コンピューターの画面から、キミの心のなかに移っていることだろう。1988年米オリジンシステムズ社から発売され、世界中のRPGマニア及びコンピューターゲーム業界を驚愕させた究極のRPG "ウルティマV　Worriors of Destiny"。ポニーキャニオンより、いよいよ日本語版登場！

●さらに複雑化したマップの広さは「Ⅳ」の2倍！
●時間の概念を導入し、昼夜の別も表現！
●会話データは「Ⅳ」の4倍！
●登場人物にそれぞれの行動パターンを付加！
●進化した魔法の種類が45種類！

●パソコン版●

7月21日発売

（特製マップ、ウルティマ・コイン付）







Original software version copyright by Richard A. Garrott
Ultia is trademark of Richard A. Garrott

¥9,800（税抜）

●PC-9801シリーズ 5〈2HD〉2枚組
●PC-9801シリーズ 3.5〈2HD〉2枚組
●X68000シリーズ 5〈2HD〉2枚組
●PC-88VAシリーズ 5〈2HD〉2枚組

PONY CANYON


ファンタジーアクション
バルーサの復讐
近日 新登場 予価￥8,800
■適応機種 ●X68000 ●FM TOWNS

勇者よ、いま立ち上がれ。

かつて、これほどまでに手強い敵がいただろうか。
魔界の大魔王を撃ち破れるのは、果して誰か。

夢中になるぞ。
興奮するぞ。

Fantasy Action Game

●サイドビュータイプの8方向マルチスクロールゲーム●サンプリングを多用したリアルな効果音による生々しい臨場感●アクションとファンタジーな世界が広がる迫力のあるストーリー展開

その昔、平和で豊かな国があった。この平和な国を暗黒の力で征服しようとしたのが、魔界の大魔王バルーサであった。バルーサの力は強大で、彼の魔力で呼びだされたモンスターとともに、戦闘力の皆無のこの国は次々と滅ばされていった。しかし、そこに一人の勇者が立ち上がり、果敢にも暗黒の力に戦いを挑み、遂にはバルーサの息の根を止めた。それから60年の年月が流れた。

かつてバルーサによって滅ぼされたこの国では、二度とバルーサのような魔の手が伸びてきても太刀打ちできるように、年に1回武術大会が開かれていた。そして、この3年間連続して優勝しているのがステイルという名の若者であった。ステイルは、母親マリーと海辺の町ラピスで二人暮らしをしている。父親は、海賊キャプテン・パンクの征伐に単身出向き、格闘の末パンクの卑劣な手にあい、生命を落した。この父の父(ステイルの祖父)こそ、あのバルーサを倒した英雄であった。つまり、ステイルは彼らの血を受け継ぐ生粋の勇者なのだ。

ある日、ステイルが海岸を歩いていると、一人の女の子が倒れているのを見つけた。彼は自分の家に女の子を運びこみ、母親とともに介抱した。しばらくして女の子は意識を取り戻した。「ありがとう……私の名前はティア・ローエングリン、エデルの国の王女です。あっ!お兄様は!みんなは!」ティアの話によると、エデルの国はアレスターと名乗る大魔王にまたたくまに侵略された。全滅を免れるため、生き残った者はウォークの国をめざして船に乗り込み、出航した。しかし、ある夜、夜空から現われた悪魔により船は沈没、最後まで悪魔と戦っていたティアの兄は呪いをかけられ連れ去られた。呪いを解くには、アレスターが持つムーグ石が必要ということだ。ステイルは、ティアの悲痛な話を聞き、アレスターを倒すために一人ウォークの国を旅立つことを心に決めた。

その頃、ステイルの祖父によって滅ぼされたはずのバルーサの魂が、人間に対する執念とともに、人間界をもう一度征服しようと魔界に甦っていた。しかし、魔界ではすでにアレスターという新しい魔王が君臨していた。魂は完全に甦ったが、肉体を持たないバルーサは魔界の使者ウロビスに邪魔もの扱いされ、魔法を唱えてやっとの思いで危機を切り抜けた。しかし、かつての魔界の大魔王バルーサは、これにより魔界全体をも敵にまわすことになった。こうして、バルーサは新たな復讐に燃える恐るべき悪魔として復活した。

平和を守るため、ティアのお兄さんを助け出すため敢然と立ち上がるステイル。人間界を滅ぼし、魔界のすべてを牛耳るため不気味に待ち構えるバルーサ。新たな勇者ステイルと恐るべき悪魔バルーサの対決が、いま始まろうとしている……。









ZAINSOFT 株式会社 ザイン・ソフト

〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1 TEL.(0794)31-7453

Falcom

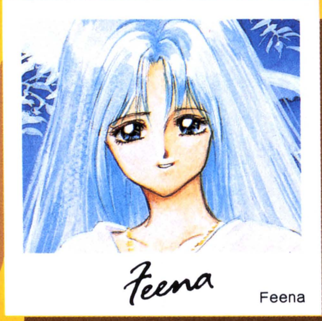
展開。



●リリア　（イースⅡ）
草原に倒れていたアドルを助けた美しい少女。アドルを慕うあまり、危険をかえりみずに神殿へ向かう。



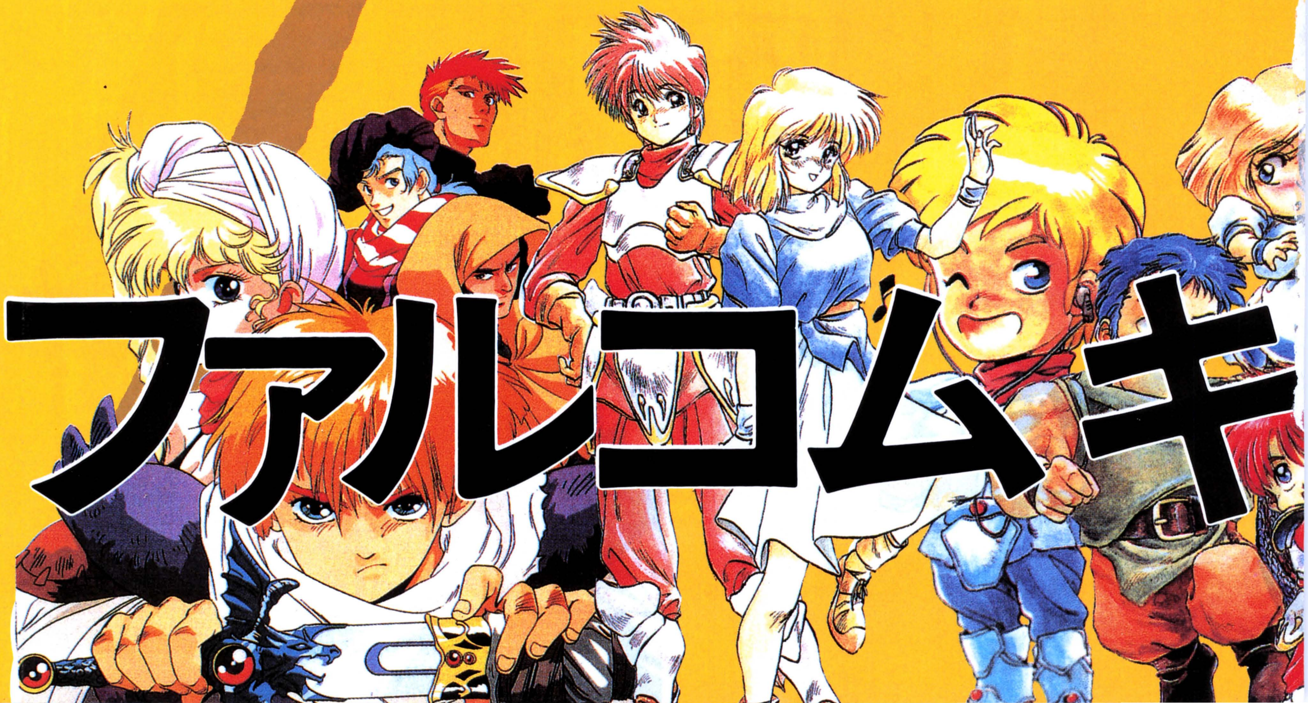
●セリオス（ドラスレⅣ）
ファーレーン王国の王子。父の仇を討つためにアクダムを追って旅に出る。後に人類を救う英雄となる。



●フィーナ（イースⅠ・Ⅱ）
イースを守る女神の一人。記憶をなくし神殿に囚われていたが、アドルによって助けられた。



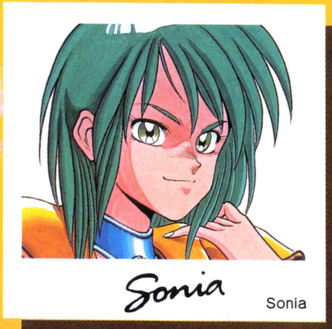
●ディーナ（ドラスレⅣ）
ソルディス王国の姫君。セリオスとは許婚者。その美しさは近隣諸国でも評判である。



表現力。

FALCOM CHARACTER MUSEUM

どんな声なんだろう?
どんな仕草をするんだろう?
どんなことを考えてるんだろう?
実はゲームキャラの設定はこんな
細やかな所も考えているのです。
ビデオになって動き出す。
アイドルデビューしてキミに微笑む。
グッズになってキミの部屋を色どる。
No.1キャラクター「リリア」がデビューしたように、
これから、いろんなことが起こるかもしれない。
ファルコムはキャラクターも展開します。


Sonia

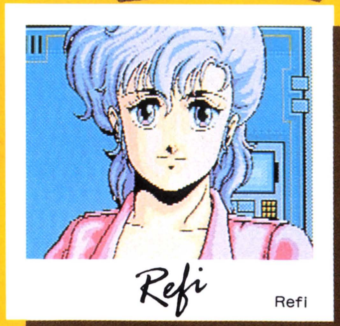
●ソニア　(ドラスレⅣ)
レジスタンスの女闘士。気が強いが、セリオスにヤキモチをみせるかわいらしい一面も。


Adol

●アドル　(イースⅠ・Ⅱ・Ⅲ)
16の時から世界中を旅した生まれついての冒険家。彼の冒険日誌は百余冊にも及ぶという。


AKane

●アカネ　(戦国ソーサリアン)
徳川家に仕える〝くのいち〟。魔を倒すため、政四郎とともに、ソーサリアンに協力する。


Refi

●レフィ　(スタートレーダー)
勝気で明るく負けずぎらい。カインにあこがれている。祖父を探すためカインのもとを訪れた。


Reah

●レア　(イースⅠ・Ⅱ)
フィーナと共にイースを守る女神。吟遊詩人に身をやつし、魔を倒すため神殿に向かった。


Elena

●エレナ　(イースⅢ)
兄チェスターをおもうあまりに、かなり無茶な行動をとってしまうが、本当は心優しい少女。


Sala

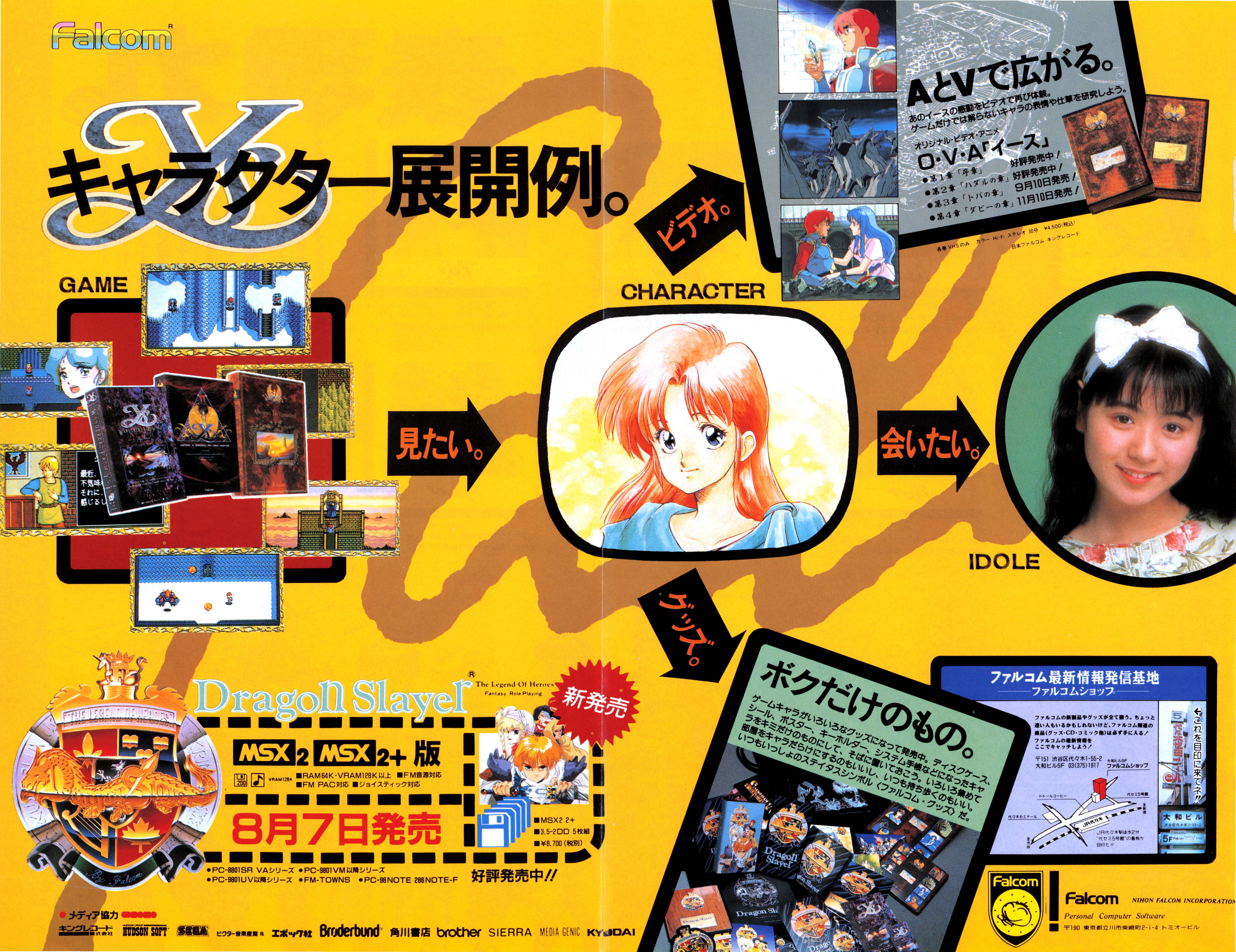
●サラ　(イースⅠ)
ミネアの村の占い師。アドルにイースの本を探すよう告げた後、何者かに殺害されてしまう。


Selina

●セリナ　(ロマンシア)
ロマンシア国のお姫さま。おとなしそうに見えるけど、実はかなり行動的?である。



ヤラクターミュージアム



Falcom
キャラクター展開例。
GAME
見たい。
CHARACTER
ビデオ。
AとVで広がる。
あのイースの感動をビデオで再び体験。
ゲームだけでは解らないキャラの表情や仕草を研究しよう。
オリジナル・ビデオ・アニメ
O・V・A「イース」
●第1章「序章」 好評発売中！
●第2章「ハダルの章」好評発売中！
●第3章「トバの章」 9月10日発売！
●第4章「ダビーの章」11月10日発売！
各巻VHSのみ カラー Hi-Fi ステレオ 30分 ¥4,500(税込)
日本ファルコム キングレコード
会いたい。
IDOLE
グッズ。
ボクだけのもの。
ゲームキャラがいろいろなグッズになって発売中。ディスクケース、シール、ポスター、キーホルダー、システム手帳などになったキャラをキミだけのものにして、そばに置いておこう。いろいろ集めて部屋をキャラだらけにするのもいいし、いつも持ち歩くのもいい。いつもいっしょのステイタスシンボル〈ファルコム・グッズ〉だ。
ファルコム最新情報発信基地
ファルコムショップ
ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品(グッズ・CD・コミック他)は必ず手に入る！
ファルコムの最新情報をここでキャッチしよう！
〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(375)1917
大和ビル5F ファルコムショップ
ドトールコーヒー
代セミ5号館
代々木セミナール
JR代々木
至新宿
至渋谷
JR代々木駅徒歩2分
"代セミ5号館"の看板が目印だ!!
←これを目印に来てネ!!
大和ビル
Dragon Slayer
The Legend Of Heroes
Fantasy Role-Playing
新発売
MSX2 MSX2+版
VRAM128K
■RAM64K・VRAM128K以上 ■FM音源対応
■FM PAC対応 ■ジョイスティック対応
8月7日発売
■MSX2 2+
■3.5-2DD 5枚組
■¥8,700(税別)
●PC-8801SR VAシリーズ ●PC-9801VM以降シリーズ
●PC-9801UV以降シリーズ ●FM-TOWNS ●PC-98NOTE 286NOTE-F
好評発売中!!
●メディア協力
キングレコード株式会社 HUDSON SOFT SEGA ビクター音楽産業㈱ エポック社 Brøderbund 角川書店 brother SIERRA MEDIA GENIC KYODAI
Falcom
Falcom NIHON FALCOM INCORPORATION
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

"リリア"いよいよデビュー

'90年、新時代のアイドルはニュー・メディアから。

Rie Sugimoto

RIE SUGIMOTO is as clear and lovely as a glass doll. Once you see her and hear her voice, you will be a slave of her charm and never be able to take her out of your mind.

ミス・リリア グランプリ **杉本理恵**





7·21 Debut!

- 本名/杉本理恵 ● 生年月日/昭和49年9月25日、15才 ● 星座/天秤座
- 血液型/B型 ● 本籍/大阪府
- 学歴/90年3月:帝塚山学院中等部卒業、90年4月:堀越高等学校入学
- SIZE: H.159cm, W.48kg, B.79cm, Wa.58cm, Hi.79cm
- 好きな色/白 ● 趣味/綺麗な絵を見るのが好き よく美術館にいきます 物語や詩を書くこと… ● 特技/中学1年の時から3年間、ゴルフ同好会に所属してました
- 家族構成/両親、4人兄弟の末っ子(兄が3人)
- 好きなアーティスト/T.M NETWORKさん ● 将来の目標/うーん、せめて他人に不快感や違和感を与えるような人にはなりたくないけど…

★杉本理恵ファンクラブ発足!

【Rie Station 杉本理恵ファン・クラブ】03-5474-2066



4曲入り ¥1,800(税込) KICS-35

★曲名★

1 夕暮れで書いたLove Letter
2 夏の海からきたBoy (YsIIランスの村より)
3 月に愛された少女 (YsIIリリアより)
4 GOOD BYE

●商品に入っているアンケートにお答えいただいた方3000名様に抽選で特製〈杉本理恵テレカ〉をさしあげます。

「イース」のキャラクターアイドルNo.1"リリア"。このリリアにヒッタリの"ミス・リリア"を公募し、1873名の応募者の中から3月26日新宿ルミネACTで行われた最終審査の結果、杉本理恵ちゃんが選ばれました。新しいメディアから生まれ、新しいユーザーが応援する90年代にふさわしいスタートを切る女の子です。

杉本理恵デビュー発表会

「J·D·Kバンド ゲスト出演」(仙台、名古屋を除く)

●当日、リリアのレコードお買上げの方、各会場にて先着500名様、「ファルコム・サウンド・カタログ2」(8cmCD)「杉本理恵B全ポスター」プレゼント!!

7 21(土)	池袋サンシャインシティアルハB1噴水広場	16:00－17:30
7 22(日)	仙台JR仙台駅2Fステンドクラス前	16:00～17:00
7 25(水)	福岡ベスト電器8Fマルコホーロ	14:00－16:00
7 26(木)	広島ダイイチ7Fサテスタ	14:00－16:00
7 28(土)	大阪 堺おおとりウィングス	14:00－16:00
7 29(日)	名古屋テルミナ広場	14:00－16:00
7 30(月)	札幌そごうデハートフラミスホール	14:00－16:00

新作情報

PEREECT COLLECTION

Ys(8月5日),YsII(9月5日)

いよいよ発売! 豪華CD2枚組

★初回特典:カラー・ピクチャーディスク

■Disk1:全曲(Ys・15タイトル/YsII25タイトル)を米光 亮がスペシャル・アレンジ!!

■Disk 2:VOCAL VERSION/SUPER ARRANGE VERSION/New Age Music VERSION/J.D.K.BAND SPECIAL ARRANGE

(各税込¥3,800)

(大好評!楽譜集シリーズ第2弾――「Ys&YsII」9.5発売決定!(税込¥2,000))

全国からの熱望に応え限定追加プレス決定!

「ファルコム・スペシャル・BOX'90」

CD4枚組 〈リリア〉テレカ付 ¥6,963(税込) 7月5日発売!!

「ファルコム・スヘシャル・BOX'89」8cm CD6枚単品売りも好評発売中!!(各税込¥1,200)

いよいよ "ファルコム・フェア" 7月21日㊏より開催。

いよいよ「ファルコム・レーベル・フェア」が北は北海道から南は九州まで全国約130店のレコード店(CGMショップ)で開催!

期間中、CGMショップでファルコム・レーベルのCD、CT、楽譜集をお買い上げの方に先着で「イース・オリジナル・ポスター(B2)」をプレゼント!更に5,000円以上お買い上げの方に先着で8cm CD「ファルコム・サウンド・カタログ2」をプレゼント!その他ニューリリース情報などを乞う御期待!

(フレゼント数には限りがありますのでなくなりしだい終了させていただきます)

キングレコード株式会社

CGMショップ

〈北海道地区〉
(札幌) 玉光堂ポールタウン店
(札幌) 玉光堂地下街店
(札幌) 玉光堂四丁目店
(札幌) 山野楽器そごう店
(札幌) キクヤ
(函館) 国原長崎屋店
(北見) 天晶堂北見店

〈東北地区〉
(仙台) 新星堂ダイエー店
(仙台) ヤンレイ
(仙台) サイトー楽器
(仙台) フジ楽器
(福島) オリエンタルレコート
(郡山) 三野屋
(平) 天地堂
(福島) さ・らんど
(弘前) 日弘楽器
(青森) 成田本店
(秋田) 全音秋田営業所

〈関東地区〉
(新潟) 石丸電気新潟店
(高崎) 新星堂高崎店
(宇都宮) 新星堂カルチェ5宇都宮店
(小山) ヤンレイ
(大宮) ヤンレイ
(大宮) ヤマギワ日勝堂
(川越) 山野楽器丸広店
(志木) 新星堂
(成田) 中村屋販売
(千葉) ラオックス
(千葉) すみや
(柏) 中村屋販売スカイプラザ
(柏) 新星堂カルチェ5
(津田沼) 山野楽器津田沼パルコ店
(横浜) ヤマギワ
(横浜) エイ・フイ・エス音楽館地下街店
(横浜) エイ・フイ・エス音楽館シャル店
(横浜) ハマヤ電気
(平塚) 帝都無線
(厚木) すみや厚木店
(厚木) タハラ
(厚木) ラオックス厚木店
(静岡) すみや本店

〈東京地区〉
(秋葉原) 石丸電気本店
(秋葉原) 石丸電気2号店
(秋葉原) 石丸電気3号店5F
(秋葉原) 石丸電気6号店
(秋葉原) ヤマギワソフトショップB館
(池袋) WAVE池袋店
(池袋) 五番街
(亀戸) 新星堂駅ビル店
(新宿) 帝都無線紀伊国屋店
(新宿) ヨドバシカメラ3号店
(高田馬場) ムトウ楽器店
(渋谷) 山野楽器東急東横店
(渋谷) すみや玉川高島屋店
(吉祥寺) 山野楽器吉祥寺サンロード店
(吉祥寺) 新星堂吉祥寺SC店
(立川) 新星堂立川ウィル店
(国立) 国立楽器
(調布) 山野楽器調布パルコ店
(町田) 山野楽器町田小田急店
(町田) タハラ町田店
(町田) 鈴木楽器店
(八王子) 山野楽器八王子そごう店

〈中部地区〉
(名古屋) ヤマギワメルサ店
(名古屋) ヤンレイ名古屋店
(豊橋) ヤマト楽器精文館店
(豊橋) 名豊ミュージックショップ
(岡崎) 井野屋
(浜松) イケヤ本店
(岐阜) 電波堂金岐店
(大垣) 新星堂大垣店
(四日市) 白揚本店
(金沢) 山蓄109店
(金沢) 新星堂金沢店
(富山) 新星堂富山店

〈関西地区〉
(大阪) 上新電機ディスクピア日本橋店
(大阪) ワルツ堂日本橋第2店
(大阪) 紀伊国屋書店レコードコーナー
(大阪) 上新電機ディスクピア梅田店
(大阪) 新星堂難波シティ店
(枚方) ワルツ堂くずはモール店
(茨木) フミレコード阪急ショッピングプラザ店
(八尾) ディスクポート八尾店
(豊中) 交声堂千里セルシー店
(京都) JEUGIA四条店
(京都) JEUGIAポルタ店
(京都) 清水屋
(神戸) 星電社三宮本店
(神戸) 上新電機ディスクピア三宮店
(西宮) 星電社北口店
(姫路) 星電社姫路店
(姫路) 姫路ミヤコ
(明石) 星電社明石店
(大津) ディスクポート大津店
(奈良) 上新電機ディスクピア奈良1ばん館
(和歌山) 音楽文化堂美園店
(高松) タマルEL店
(高知) 細川レコード店
(松山) 明屋書店

〈中国地区〉
(広島) 帝都無線広島店
(広島) ダイイチ本店
(広島) ダイイチソフトCITY
(広島) 音響堂フジ広島店
(岡山) 大森楽器
(岡山) 粟山楽器
(倉敷) インディスク
(徳山) ススヤ楽器店
(山口) OK無線AVセンター

〈九州地区〉
(福岡) ベスト電気本店
(福岡) ヨシダ楽器本店
(久留米) リズムレコード
(佐賀) 久米楽器店
(大分) リズムレコード
(大分) 江藤南海堂
(熊本) 帝都無線熊本店
(鹿児島) 十字屋

スタッフ募集

1 履歴書(写真貼付) 2 経歴書(書式自由)
3 作品等(各希望職種覧参照)
以上3点を郵送して下さい。
書類選考の上面接日をご連絡致します。
(1～2週間後)

■書類送付先 〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
日本ファルコム スタッフ募集係

応募書類及び作品は返却致しません。あらかじめご了承下さい。

FTL

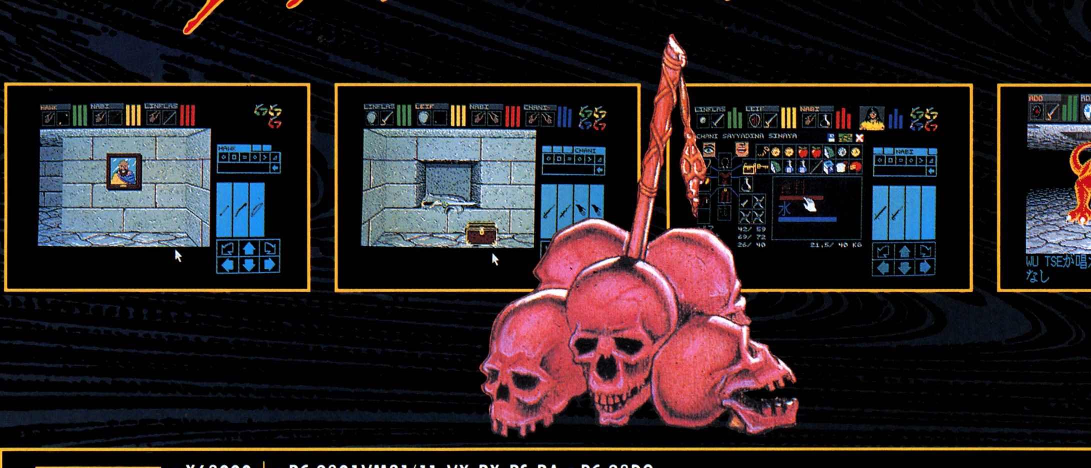
もう逃げられない!

RPGの概念を一変させた傑作!

1988年発売と同時に世界中のゲーム・フリークを熱狂させた、あの「ダンジョン・マスター」が今、日本中を荒しまわる。
3Dグラフィックスによる複雑な迷路、数々の謎、パーティーを突然襲って来るモンスター。
そしてなによりもプレイヤーの考えること、見ること、手にすること、
すべてにリアルタイムで動いていく……本当の意味のリアルRPGだ。

なぜ、世界をそして日本をこれ程までに興奮させたのか!
その答えは君自身で出して欲しい。

Dungeon Master ダンジョン・マスター





〈画面写真はPC-98版です〉



好評発売中	■X68000 マウス対応	■PC-9801VM21/11, VX, RX, RS, RA ■PC-98DO ■PC-9801UV21/11, UX, CV, EX, ES 要バス・マウス/アナログRGB対応

各¥9,800(税抜)

■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業(株)〈通信販売係〉

CROSS MEDIA SOFT

ジャック・ニクラウス

帝王がご一緒します。

ゴルフ・ゲームの決定版MSX2でも発売!

あの世紀のプロゴルファー、ジャック・ニクラウスが、世界の名門コースより厳選した18ホールと彼自身が設計した2コースの計54ホールを舞台に、リアルな3D画面で臨場感あふれるゴルフが楽しめるファン待望の全米大ヒットソフト。プレイヤーの実際の視点にたつ画面、ホールレイアウトの完全再現、ボールの転がりから障害物の反応までなにもかもまるで実際にプレイしているような現実感。最大4人までプレイ可。ジャック・ニクラウス他個性いっぱいのコンピューター・プレイヤーも9人登場。プレイ方法はストローク、マッチ、スキンズの3方式。



〈PC-98版〉



〈PC-88版〉



〈X-68版〉



〈MSX2版〉



収録コース

ジャック・ニクラウス特選18ホール ■オーガスタ 7、10、12、13 ■セント・アンドリュース12、14、17 ■リビエラ10、18 ■ペブル・ビーチ7、8、18 ■バルタスロール 4、17 ■ミュアフィールド18 ■オークモント18 ■メリオン11 ■ロイヤルリザム12 ■キャッスル・パインズ・ゴルフ・クラブ18ホール ■デザート・マウンテン18ホール

コース・データ集も順次発売!

コースデータ集 Vol.1
89三大メジャー大会開催コース編

収録コース
- オーク・ヒル(全米オープン)
- ロイヤル・ツルーン(全英オープン)
- ケンパー・レイクス(全米プロ)

計54ホール

発売中
- PC-9801 VM以降
- PC-9801 UV以降
- X68000 ■J-3100
- AXマシーン
- IBM/PC/AT/AX

各¥4,800(税抜)

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

7/20発売 ■MSX2〈ディスク版〉

好評発売中 ■PC-8801SR以降 ■PC-9801VM以降 ■PC-9801UV以降 ■X68000 ■J-3100シリーズ ■AXマシーン ■IBM-PC/AT/XT 各¥8,800(税抜)

コースデータ集 Vol.2
インターナショナル編

収録コース
- オーストラリアンGC(豪)
- セント・クリークGC(日)
- セント・メリオンGC(英)

計54ホール

発売中
- PC-9801 VM以降
- PC-9801 UV以降
- X68000

各¥4,800(税抜)

これ以上は望めない!

音楽ソフトの極上品、機能別に次々発売中!

ミュージアム4・データ

MUSIUM4 DATA

サウンドボード、MIDI音源対応で次々発売





好評発売中…………………………VOL.1
- 各ジャンルにわたって全20曲

主な収録曲:ドリーム・ラッシュ/FUNK FUJIYAMA/エリー・マイ・ラブ/麦畑/リゾ・ラバ他 ■〈MIDI対応・サウンドボード対応〉各¥4,800〈税抜〉

好評発売中 ……………VOL.2/見逃してくれよ!
- '80年代ヒット曲および最新ヒット全20曲

主な収録曲:ダンシング・オールナイト/ルビーの指環/セーラー服と機関銃/恋におちて/あいにきて・I・NEED・YOU!他

好評発売中…. VOL.3/サザンオールスターズ集
- サザンオールスターズの代表曲全20曲

VOL.2, VOL.3はMIDI/サウンドボード対応を2枚組にて発売

■各¥5,800〈税抜〉

ミュージアム4・システム

MUSIUM4 SYSTEM

MIDI音源、NECサウンド・ボード対応、楽譜編集演奏ソフト
- NECサウンドボード(FM音源、PSG)、MIDI音源対応楽譜編集ソフト。
- 1トラック8音、最大16トラックの和音入力が可能。
- 入力作業はフル・マウス対応で楽々簡単。

■好評発売中 ¥12,800〈税抜〉

ミュージアム4・サウンド

MUSIUM4 SOUND

MUSIUM4 SYSTEM対応音色作成ソフト
- サウンドボード(PC-9801-K26)に内蔵されているFM音源(3ch)、PSG(3ch)の音色を作成するためのソフトです。 ●フルマウス対応で操作は簡単。
- 和音発声機能、イメージ音色作成機能等、便利な機能を搭載。

■好評発売中 ¥7,800〈税抜〉

■「MUSIUM 4」ファミリー対応機種 ■PC-9801VMシリーズ(5"2HD) ■PC-9801UVシリーズ(3.5"2HD)

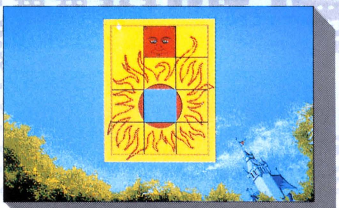
■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業(株)〈通信販売係〉

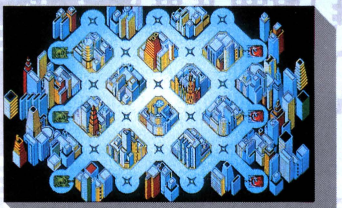
ここは、アタマの遊(ユー)トピア。

20種の傑作パズルを集めて、「パズルトピア」開幕。

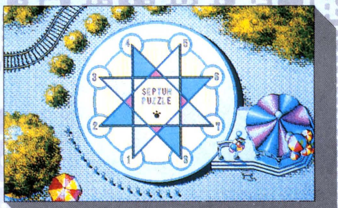
パズルは禁断の木の実だ。
とって食べたらやめられなくなる。
世界のパズル仕掛人、
日系宇宙人のNOB・芦ヶ原(よしがはら)が贈る、究極の木の実。
それが「パズルトピア」なのだ。
Puzzles for Addicts only.
あなたはパズルをすべて完成させなければ、
麻薬にも似たこの恍惚・耽溺の
泥沼から現世には復帰できなくなる。
そのカリソメの桃源郷……
パズルトピアを覗く勇気が
キミにはあるか?



■ザ・太陽／ピースをスライドさせて、上に出ている太陽の顔を炎の中心に入れれば完成です。



■入れ替え／３台ずつ対面する２国の戦車の位置を、そっくり入れ替えてください。ただし同じ線上に違う国の戦車は並べません。



■セプタム／８つある星の頂点のどこかにカップを置き、線に沿って移動させます。これを繰り返し、７つのカップを移動できれば上がり。

発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は…
テレフォンサービス専用電話 東京：03-326-8710
福岡：092-752-2602

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9:00～12:00 13:00～17:00(祝祭日を除く)

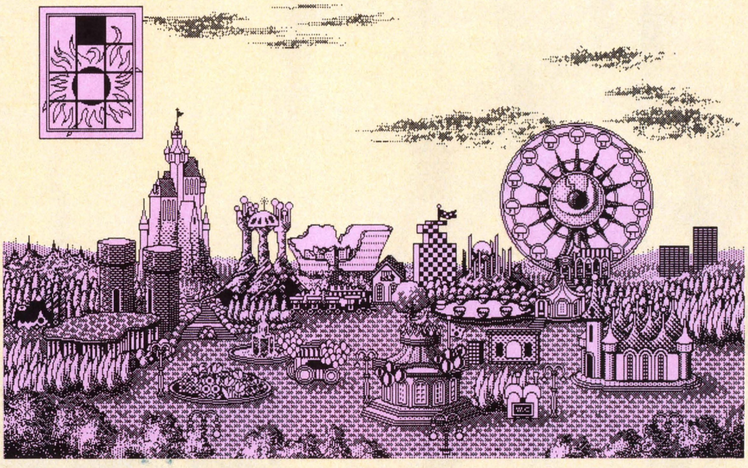
■総合カタログをご希望の方は請求券をはがきに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号・使用機種名を明記の上、弊社宛にご送付ください。

よしがはら　のぶゆき
芦ヶ原 伸之の

パズルトピア

7月27日
発売予定

1990年。世紀末の幕開けとともに、本物のパズルが蘇った。ホンモノ—だからこそそれは、時を忘れ我を忘れる面白さと難解さに満ちている。挑戦するすべて の者に、思考する快感と謎を解く緊張感を与えてくれる。試行錯誤を繰り返し、やがて訪れる充実のとき。20種類ものパズルパビリオンであなたは、いくつの感動に出会えるか?
パズルトピア、いよいよ開幕!



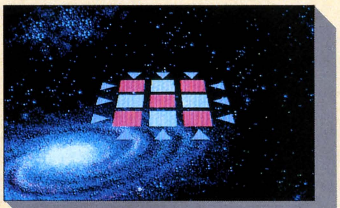
■画面全体を使ったグラフィックメニュー／パズルトピア会場の全景が、そのままパズルを選ぶメニューになっています。初めはモノクロの会場を、パズルを解くことによって、色鮮やかに完成させてください。

■PC-9801VF/VM/VX/RA/RX/RS
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/N
PC-98DO
■5"-2HD、3.5"-2HD（各2枚組）
●NEC製MS-DOSシステム（Ver2.11、Ver3.10、またはVer3.30/A/B）が必要です。
●640KB以上のRAMが必要です。
●2ドライブ必要です。
●PC-9801VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
●PC-9801/E/F/M/Uでは使用できません。
●マウス（バス、シリアル）が使用できます。
●専用高解像度（640×400ドット）カラーディスプレイをお使いください。
●本製品はハードディスクには対応していません。
※MS-DOSは、米国Microsoft社の商標です。
©1990 TINYAN/たいにゃん
©1990 SystemSoft
パズル原案 ©1990 NOB.Yoshigahara

価格 7,800円
（消費税は含まれておりません。）



■EIGHT QUEENS／8×8マスの盤の上に、8人のクィーンを互いに縦横斜めの直線上にこないよう配置できればOK。



■平面ルービック／3×3マスの2色分けされた板上ルービックの辺を上下あるいは左右に回転させ、最少手数で見えている面をすべて同じ色にします。 ©高木 茂男



■PLAZA MAP／バラバラになってしまった9枚の地図を、3×3枚の正方形に並べて復元させます。9枚すべての道路がきちんとつながれば完成です。

※画面は開発中のものです。

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。(送料のみ切手でも可)
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常2～3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30

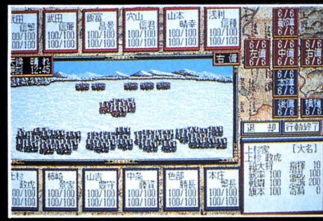
総合カタログ Vol.4 請求券
コンプティーク8月号
有効期限:1990年8月末


KONAMI
目指すは、ただ一ッ！信玄が首！



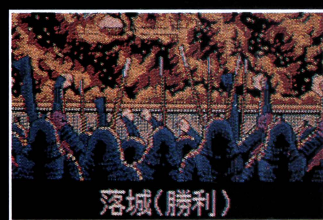
毘

映画もゲームも
赤マル人気急上昇




武田勝頼




落城(勝利)

■角川映画『天と地と』を忠実にシミュレーション・ゲーム化。
■軍団ごとの移動・戦闘を可能にした軍団編成システム。
■四季を取り入れた3Dタッチの美しいグラフィック。
■多くのエピソード、イベントを用意。
※謎を解くお守り、「毘沙門天宝珠之袋」付。

PC-9801シリーズ
(VM2またはUV2以降)
●5″2HD ●3.5″2HD 各2枚組
各12,800円(税別)
〈要メインRAM640KB、FM音源・バスマウス対応、要400ラインモニター〉

●PC-8801シリーズ、MSX2.2+開発進行中。

週刊テレホンサービス実施都市
【北海道】札幌011(241)4900
【東北】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000
【関東】東京03(262)9110 【北陸】新潟025(229)1141
【関西】大阪06(334)0399 【四国】松山0899(33)3399
【九州】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444
志布志0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

●MSXはアスキーの商標です。

STARCRAFT
株式会社スタークラフト
〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3 ☎(03)988-2988

QUARTERSTAFF
THE TOMB OF SETMOTH

クォータースタッフ

PC-9801シリーズ (Vシリーズ以降) 近日発売!

各ショップにて予約受付中 ¥9,800(消費税別)

アドバイザー 安田 均氏

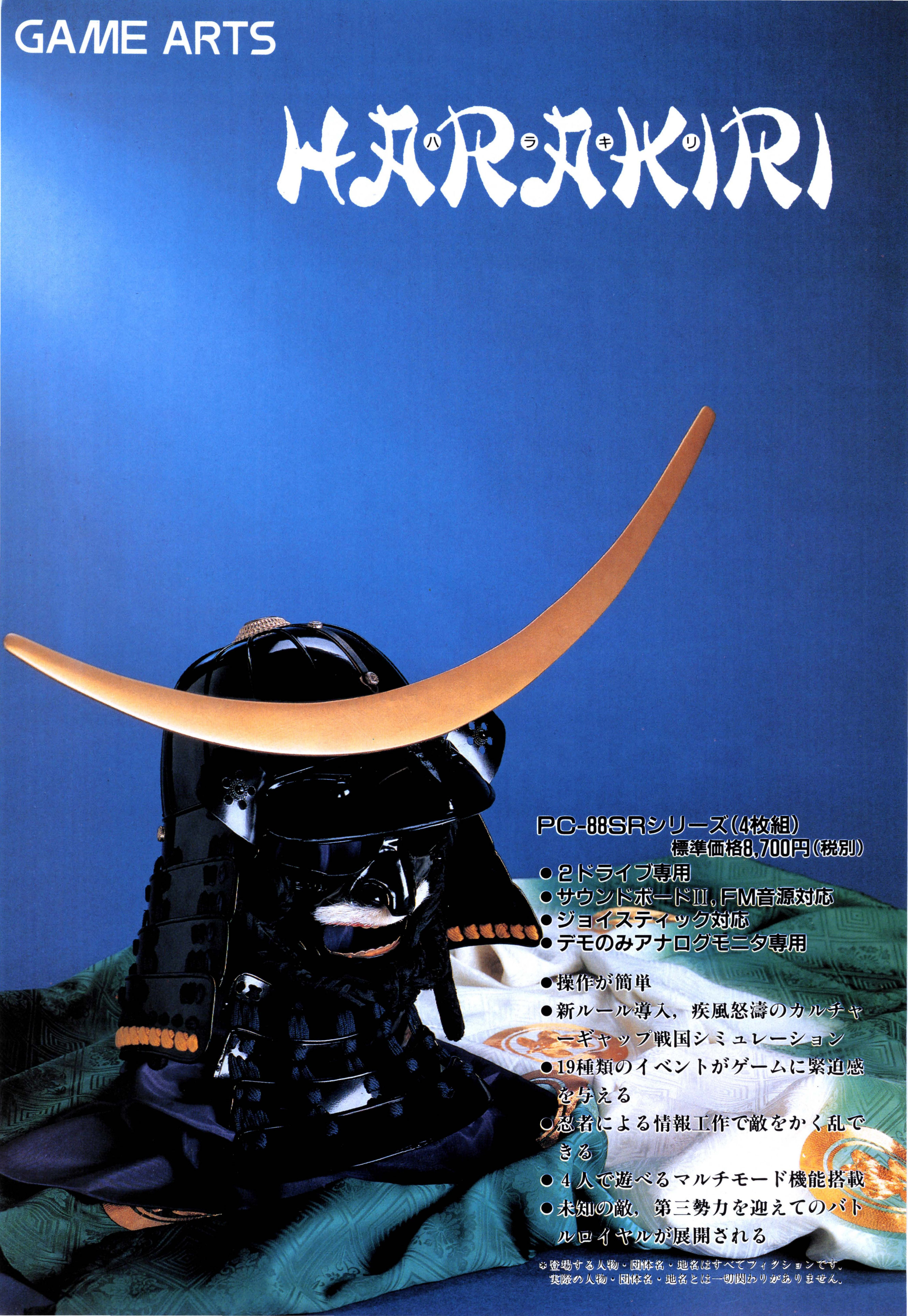
トンネルズ&トロールズ カザンの戦士たち



PC-98シリーズ(Vシリーズ以降)
PC-88シリーズ(SR以降)
X68000
X1・X1 turboシリーズ
FMTOWNS ¥9,800(消費税別)

絶賛発売中!
PC-98シリーズ(Vシリーズ以降)
PC-88シリーズ(SR以降)
(PC-98シリーズにはMS-DOSが必要です。)

X68000絶賛発売中!
X1・X1turboシリーズも発売中!



GAME ARTS
HARAKIRI
ハラキリ
PC-88SRシリーズ（4枚組）
標準価格8,700円（税別）
●2ドライブ専用
●サウンドボードII，FM音源対応
●ジョイスティック対応
●デモのみアナログモニタ専用
●操作が簡単
●新ルール導入，疾風怒濤のカルチャーギャップ戦国シミュレーション
●19種類のイベントがゲームに緊迫感を与える
●忍者による情報工作で敵をかく乱できる
●4人で遊べるマルチモード機能搭載
●未知の敵，第三勢力を迎えてのバトルロイヤルが展開される
＊登場する人物・団体名・地名はすべてフィクションです。
実際の人物・団体名・地名とは一切関わりがありません。

ペナントレース版

プロ野球ファミリースタジアム

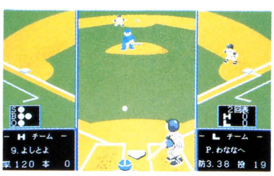
90年度

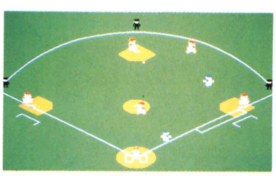
FM-TOWNS専用 標準価格7,800円(税別)

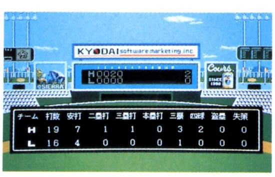
- ジョイパッド専用
- ユーザーディスク用に3.5"-2HDディスクが1枚必要です.



- 登場する球団は16球団
- 戦えるコンピュータ モードは3段階. 好きな思考ルーチンが選べる.
- オリジナルルールや, 追加機能も充実. たとえばエディット機能で自分だけの夢の球団を作ることもできる.
- FM-TOWNSの機能を最大に活用. スピーディなゲーム展開が楽しめる. もちろん目をみはるグラフィックスや最新の"サウンドドライバー"による臨場感あふれるサウンドも見逃せないぞ!









日本プロ麻雀連盟認定

雀皇登龍門

じゃんおうとうりゅうもん

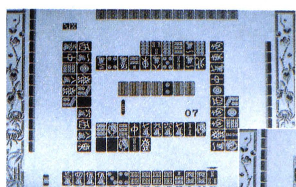
NOTE版 標準価格9,800円(税別)
(3.5"-2HD)

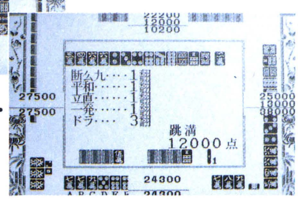
- PC-9801LS/LX/LV/NOTE
- PC-286L/LS/NOTE F
- PC-386LS

PC-9801シリーズ 標準価格9,800円(税別)

- 5"-2HD　　5"-2DD(通販のみ)
- 3.5"-2HD　　3.5"-2DD(通販のみ)

- コンピュータ麻雀初!
  日本プロ麻雀連盟認定ソフト.
- 競技麻雀・一般麻雀の両方がプレイできる.
- 対戦相手は, 27人の個性豊かな雀士.
- 半荘終了ごとに自分の打ち方をグラフでチェックできる.
- 級位認定機能・雀力判定機能付き.
- 昭和63年度, プロテスト問題集付き.





● NOTE版の画面です.



GAME ARTS
株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL : 03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送! 下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後, ゲーム アーツまで電話でお知らせください. 入金確認後, ただちに宅急便でお送りします. また現金書留もご利用いただけます. (氏名には必ずフリガナをお書きください. また送料は無料です.)
住友銀行池袋支店 普通口座1102614

『ラストハルマゲドン』、『BURAI』、『エメラルドドラゴン』などのスーパーヒット作品でゲームソフトの世界を次々と塗りかえてきた飯島健男とそのスタッフ。彼らが結集して設立したライトスタッフが賞金・副賞総額 1,500万円をかけて募集する、本格的な日本初のゲームソフトコンテスト、いよいよ募集開始。最終締切、1991年1月16日。ここから新しいゲームソフトの時代が始まるに違いない。

賞金・副賞
1,500万円

JAPAN GAME SOFT CONTEST

いよいよ募集開始

RIGHT STAFF
株式会社 ライトスタッフ

応　募　要　項

年齢、性別、プロ・アマ、グループを問わず応募できます。（主催・協賛各社の従業員とその家族は除く）
応募作品は返却しません。応募作品は未発表、オリジナルのもので、ジャンルは問いません。(アダルトは不可) 二重投稿及び他人の作品の全部または一部を流用したものは不可。一人何作品でも応募可。(受賞作品は一人一作品) 入賞作品の著作権は㈱ライトスタッフに帰属。

■応募方法

1プログラム部門
未発表のオリジナルプログラム。完成させたゲームを、ディスクで応募。タイトル、使用パソコンのメーカー・機種名、使用ツール、記録したメディアの種類とロード方法、実行方法、遊び方などの詳しい説明書を同封。

2シナリオ部門
未発表のオリジナルゲームのシナリオ。ゲームシステムやストーリーなど、ゲームを構成する要素ができるだけ具体的に書かれたもの。400字詰原稿用紙50枚以上。表紙にタイトル名と800字程度のシナリオの概略を同封。

3グラフィック部門
ゲームの世界をアートとして（ゲームキャラクター、背景のデザインなど）表現したオリジナル作品。(既存キャラクターは一切不可) フロッピィディスクで応募。

■応募作品には必ず郵便番号、住所、氏名、年齢、職業(学校名)、電話番号を明記。(20歳未満の方は保護者自筆の住所、氏名、電話番号を明記した承認書を同封)

■応募締切／'91年1月16日消印有効

賞　金・副　賞

■グランプリ（全ジャンル対象）　大賞1本／500万円
■ゲーム大賞（ディスケット・ゲーム部門）
大賞1本／100万円、入賞10本／25万円、佳作20本／5万円
■シナリオ大賞（シナリオ部門）
大賞1本／50万円、入賞5本／10万円、佳作10本／3万円
■グラフィック大賞（グラフィック部門）
大賞　1本／10万円、入賞5本／3万円、佳作10本／1万円
■審査員賞（全ジャンル対象）　入賞1本／50万円
■メーカー賞（ディスケット・ゲーム部門）
入賞タイアップメーカー各社／50万円

同時募集／ミス・ソフコン

健康な14〜20才の女性。自・他薦は問いません。
■本人の履歴書に郵便番号、住所、氏名、年令、職業（学校名）、電話番号、特技を記入のうえ、写真(上半身、全身各1点ずつ)同封。
■応募締切／'90年10月31日消印有効
■賞金／グランプリ(1名)………100万円

同時募集／㈱ライトスタッフ コーポレート・イメージマーク

どなたでも応募できます。
紙に描いたもの、フロッピィディスク、出力したものなど問いません。使用色は自由。
■郵便番号、住所、氏名、年令、職業（学校名)、電話番号を明記。
■応募締切／'91年1月16日消印有効
■賞金／グランプリ(1名)………50万円

応　募　先

〒161 東京都新宿区下落合1-6-8-202 ㈱ライトスタッフ内
日本ゲームソフトコンテスト事務局 各係（ゲームソフト係、ミス・ソフコン係、コーポレートイメージマーク係）まで郵送。
TEL 03(360)8717　Fax 03(362)1065

＊選考課程での電話での問い合わせは一切できません。
＊入賞者には直接通知いたします。

なれるか賞金王。

第1回日本ゲームソフトコンテスト

SCITRON'S *new* RELEASES

セガ・タイトーの2大ゲームミュージックバンドのライブ競演!!

コンプティーク
&
サイトロン
PRESENTS

ゲームミュージック

S.S.T. BAZU

日時	:	8月25日(土)
開場	:	PM4:30
開演	:	PM5:00
会場	:	日本青年館
チケット発売日	:	7月1日(日)より
価格	:	全席指定￥2,000(消費税込)

チケットのお問い合わせは…
グローバル・エンタープライズ 03-496-1341

プレイガイド(7月1日より発売)
チケットぴあ
03-5237-9999

チケットセゾン発売
03-5990-9999

丸井チケットガイド
03-363-9999

これはもう、コンピューターエイジのニューバイブルだ。

ゲームミュージックバンドの頂点S.S.T. 第4弾。
スーパーバイザーに野呂一生を迎え格段にレベルアップした
アレンジバージョン5曲とセガ最新作4タイトルを収録。



HYPER DRIVE

ハイパードライブ

G.S.M. SEGA 4

S.S.T.

7.21 ON SALE

<ARRANGE VERSION>
AIR BATTLE(G-LOC)／WILDERNESS(GOLDEN AXE)／
SWORD OF VERMILION(VERMILION)／
新たなる旅へ(PHANTASY STAR Ⅲ)／
SPRINTER(SUPER HANG ON)
<ORIGINAL VERSION>
G-LOC／BONANZA BROS.／LINE OF FIRE
ALIEN STORM

CD(2枚組):PCCB-00035 ￥3,200(税込)
カセット:PCTB-00010 ￥3,200(税込)
特典:解説書、楽譜
予約特典:オリジナルB2ポスター

ライブ情報先取り!!

FM東京が運営するパソコン通信、FM P-NETにサイトロンレーベルの「ゲームミュージックファクトリー」がスタート。もちろん「ゲームミュージックフェスティバル」の情報もいち早く網羅。全国130ケ所のアクセスポイントがあるっていうのが魅力だよね。

FM P-NET入会案内

入会案内書ご希望の方は下記宛までハガキでお申し込み下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4－3－31
ポニーキャニオン映像制作本部 サイトロンレーベル
「FM P-NET」係

S.S.T.BAND BUCK-UP TEAM結成!

S.S.T.BAND親衛隊「S.S.T.BAND BACK-UP TEAM」スタッフ募集！まずは下記宛まで62円切手をはった返信用封筒（あなたの住所、氏名を書いて）を同封の上、封筒でお申し込み下さい。折り返しこちらから連絡いたします。
〒144 大田区仲六郷4－32－9 前野アパート2F
長島方「S.S.T.BAND BACK-UP TEAM」係

フェスティバル'90

主催　角川メディア・オフィス
ホニーキャニオン

協賛　セガ・エンターフライゼス
タイトー
FM東京

協力　コンプティーク
㈱ファミコン
㈱PCエンジン
サイトロン・アンド・アート

提供　グローバル・エンタープライズ

ND VS NTATA

G.S.M.1500 INFORMATION/ **7.21** 発売ラインナップ
CDのみ発売　価格¥1,500(税込)

G.S.M. 1500 SERIES

オリジナルバージョン完全収録に加え、SEコレクション(96種)も収録。
SNKの重厚サウンドの魅力を完全網羅!

サイトロンテレフォンインフォメーション
東京03-236-4000
(毎月20日頃内容か変わります。電話番号は間違えのないよう正確に!)



BEAST BUSTERS/SNK

ビーストバスターズ／エス・エヌ・ケイ

解説書、楽譜付
特典:CDケースサイズ・カラーステッカー
PCCB-00036

発売元:PONY CANYON INC. サイトロンレーベル
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 TEL.03-221-3151
制　作:サイトロン・アンド・アート(株)
販売元:(株)ポニーキャニオン販売 03-221-3131

SCITRON
PONY CANYON
PONY CANYON


MOBILE SUIT
GUNDAM
CLASSIC OPERATION
決定シナリオ UC0079
UC0093
未決定シナリオ UC0087
NEC PC-9801 VM21以降
640Kbyte 2ドライブ仕様
©創通エージェンシー・サンライズ
8月10日新発売
標準価格 8800円
(この価格に消費税は含まれておりません)
TEL 03-924(5435)
FAX 03-978(3498)
電話・FAXにて予約受付中! 発売日前に予約いただいた方には全員に特製ガンダムグッズをプレゼント! 電話・FAXでお申込の方は住所・氏名・電話番号・欲しいソフト名(3.5インチor5インチ)をはっきりとおっしゃって下さい。商品は発売日にお手元に届きます。
Family Soft
ファミリーソフト
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号


X68000
X68000の本質。「黒衣の貴公子」が今解き明かす。
Rune Worth
TM
Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.
©1990 T&E SOFT
黒衣の貴公子
neXt
RPG・ACT・SLG、最強のラインナップで
次世代体験……neXt！
●X68000 5"2HD 3枚組
●全グラフィック書き起こし(高解像グラフィック 512×512ドット)
●ジョイスティック対応
●FM音源8音＋ADPCM音源対応
●PC-9801VM、UVシリーズ PC-286、386シリーズ、NOTE対応
5"2HD/3.5"2HD 2枚組 ●サウンドボード対応 ●ジョイスティック対応
※VM、UVはRAM容量640Kバイト以上必要です。
※PC-9801/E/F/M/VF/U2/XAでは、ドライブ、RAM等の増設の如何にかかわらず、作動いたしません。
また1ドライブのみ搭載のPC-286L/LE/LFおよびPC-286NOTE Executiveでは、
ドライブを増設しても作動いたしません。
※高解像度(640×400ドット)カラーディスプレイをお使いください。液晶ディスプレイにも対応しています。
●PC-8801SRシリーズ・VA、98DO対応 5"2D 5枚組
●サウンドボードII完全対応、ADPCMをフルサポート ●ジョイスティック対応(98DOを除く)
●NEC純正128KRAMボード、I/Oデータ機器製RAMボードに対応したキャッシュドライバー搭載
● MSX2 MSX2+ (RAM64K以上、VRAM128K以上) 3.5"2DD 3枚組
●MSX-MUSIC(FM音源)対応 ●ジョイスティック対応
標準価格 各¥8,800
※表示価格に消費税は含みません
LIFE
MAGIC
OK!
RPG-neXt………ルーンワース 黒衣の貴公子
ACT-neXt………幻獣鬼
SLG-neXt………遙かなるオーガスタ
X68000版
7/13 FRI 新発売
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500
T&E SOFT
企画・開発・製造・販売
株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
カタログ請求券 コンプティーク8月号


ASCII
ASCII CORPORATION
HEART OF THE MAELSTROM
WIZARDRY・V
【ウィザードリィ・ファイブ ハート・オブ・ザ・メイルストローム】
Wizardry
ファンタジーRPGとしてより力強く、
よりスケールの大きくなったウィザードリィVの
世界を体験してください。
●猛獣の放たれたオリ、ベルトコンベアーにより移動する通路、プールの中など、冒険の舞台が大きく広がります。
●忍者、盗賊の奇襲攻撃、モンスター召喚の呪文、射程を持った武器などを駆使して、多彩な戦闘を楽しめます。
●NPC(ノンプレイヤーキャラクター)との会話、取り引きなどによってシナリオ展開が大きく変わります。
●アイテムの中には、宝箱やNPCからだけでなく、地中を探すことによって手に入るものも登場します。
■対応機種●PC-9801M/VM/VX/RX/RA(5-2HD)
●PC-9801UV/UX/CV/LV/LS/EX/ES/N(3.5-2HD)
●PC-8801/mkII/SR/MR/FR/MH/FH/MA/FA/FE/VA(5-2D)
※全機種漢字ROMが必要です ※PC-9801シリーズでは400ラインモニタが必要です ※旧PC-9801/Eでは動作しません
※ウィザードリィVのプレイでは、シナリオ1のディスクは必要ありません。
キャラクターは、新たに作ることも、シナリオ1〜3から転送することもできます。
(2DD版のキャラクターディスクも読み込むことができます。)
定価12,800円 表示価格には消費税が別途付加されます。
絶賛発売中
WIZARDRY・V
HEART OF THE MAELSTROM
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー営業本部 TEL(03)486-8080
株式会社アスキー

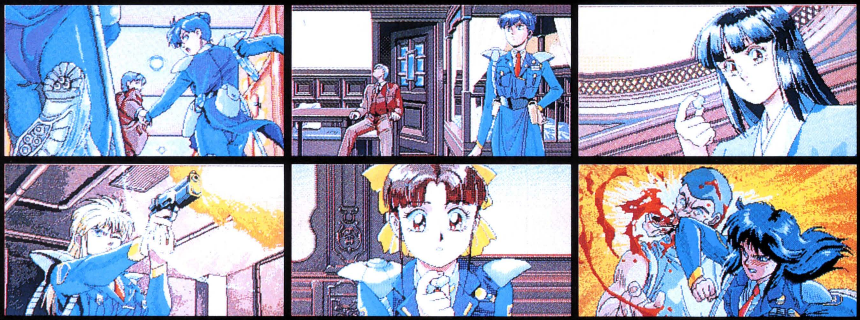
GAINAXの極美アートが実現したサイバーサイキックSFアドベンチャーゲーム



グラフィック&プログラマーのアルバイト募集中！　詳しくは弊社担当の植田／神田まで

超人気コミックをついにゲーム化!!

MÖBIUS



原作・総監督
麻宮騎亜
(角川書店・コミックコンプ好評連載中)

作画監督
菊池通隆

■デイスク7枚組(予定)■予価¥14800(税抜) ■PC9801版 8月10日発売予定

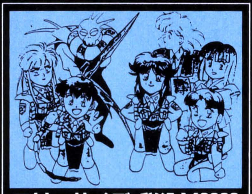
現在予約受付中! ゼネプロへ予約お申し込みのかた先着1000名様に限定予約特典のCDシングルをプレゼント!!

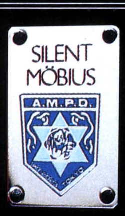
サイレントメビウスのご予約は
☎0422-22-1980 平日昼12時から夜7時まで

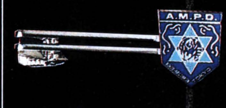
①左記の番号へお電話下さい。お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお聞きし、予約登録させていただきます。②商品は、宅急便の代金引き換えサービスによって、発売後約一週間程(地域差あり)でお客様へ届きます。代金の¥14,800を支払って、商品をお受け取りください。③特典は商品と一緒にお送りいたします。☆予約特典は当社の通販をご利用の方のみの限定です。また、ご自宅にお電話のない方の予約申し込みはお受けできません。あらかじめご了承ください。

Tシャツ 香津美リキュール

フリーサイズ 税込¥2000

Tシャツ A.M.P.

フリーサイズ 税込¥2000

皮製キーホルダー

本皮張りのベースに真ちゅうプレートが輝く!税込1200円

七宝焼ネクタイピン

AMPのシンボルマークでネクタイのオシャレを演出!税込1500円

七宝焼バッジ

破邪の印で衿元を守る♡税込1500円

●電脳学園シリーズ大好評発売中!

電脳学園シナリオI
●98版/88版/MSX2/MSX2+版



秘密の花園電脳学園の特別受講生として選ばれたキミに、学園きっての美女三名が愛と知性の特別授業を♡ MSX版も好評発売中!

対応機種

●PC8801SR以降 5'2D(4枚組) FM音源・マウス対応 アナログRGBモニタ限定●PC9801VM以降 5'2HD/3.5'2HD(4枚組) FM音源・マウス対応 アナログRGBモニタ限定 VM及びUMは要16色ボード ※シナリオIの98版のみ要MS-DOS要640KB★当社の商品は(PC-286シリーズ)に対応しています。また、98シリーズのラップトップ型及び98VAのみ、動作は保証いたしかねます。●MSX2/2+3.5'2DD(2枚組) 要RAM64KB、要VRAM128KB ジョイスティック・ジョイマウス対応

各¥8800(税抜)

シナリオIIハイウェイバスター!!
●98版/88版



首都高速を炎に染める謎のエアバイクライダーを追え! 大好評のクイズゲーム第2弾は、新田真子・明貴美加・菊地通隆がゲスト♡

シナリオIIIトップをねらえ!
●98版/88版



超人気OVAがアニメスタッフの手により堂々のゲーム化! ライバルはユングカズミ、ノリコの三人娘♡ アニメよりも超Hだゾ!

ゼネプロ特製サイレント・グッズのお申し込みは
下記をご覧ください。尚、Tシャツ第3弾「那魅」は8月発売予定です。那魅ちゃんファンの皆様、お楽しみに♥

●コンプリートガンバスター
唯一無比の"トップをねらえ!"設定資料+アート集として大人気! 限定少部数の上、一般書店では販売しておりません。弊社にお早目にお申し込みください。

残部僅少!

¥1800(税込)
送料¥500

通信販売のお申し込みは
Ⓐ電話でのお申し込みは
0422-22-1980まで

○早くて確実しかもお手軽! 宅急便の代金引き換えサービスを利用したテレホンショッピングを平日12:00~19:00の間受け付けています。面倒な送金作業が無く、代金は商品と引き換えに支払うだけ。ゼヒご利用ください。※ご自宅に電話の無いかたは利用できません。また代金、送料の他に手数料¥500がかかります。

Ⓑ郵便によるお申し込みは
○ご希望の商品名と数量、そしてお客様のご氏名・ご住所・お電話番号をご明記の上、弊社まで現金書留・郵便為替・郵便振替のいずれかでお申し込みください。■郵便振替番号:東京8-350836/加入者名:㈱ゼネラルプロダクツ※送料はⒶⒷいずれの場合も1回¥500。¥5000以上お買い上げの方は無料にサービス!

製作 ㈱GAINAX
販売 ㈱ゼネラルプロダクツ
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 2F

ROMMEL
The Legend of the Desert Fox



By January 1941, the War in North Africa was going very badly for the Axis powers. The Italian army had been routed out of Egypt and almost out of Libya as well. A small German force was scraped together to try and stem the tide. Command of this force was given to General Erwin Rommel……and for the next two years, outnumbered and poorly supplied, the Desert Fox out-witted and out-generalled all of his opponents.

発売中!!
8,800円

ロンメル/砂漠の狐の伝説
第二次世界大戦での北アフリカの戦いを再現。

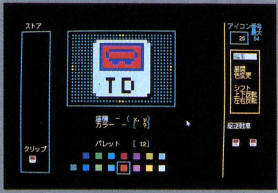


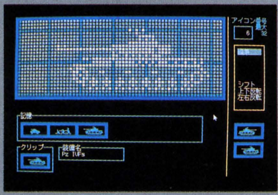
★あらゆる作戦をシミュレートするためデザインされた「バトルフロント」システムを使用しており、装甲部隊、航空支援、空挺効果、強襲上陸、夜間戦闘など、あらゆる要素を再現可能。

★さらに西部戦線での電撃戦、極寒の東部戦線、ジャングルや市街地での戦いも第一次世界大戦から現代戦までの戦闘を再現可能なツール「ウォー・プラン」と「ウォー・ペイント」を搭載!

■対応機種NEC-9801シリーズVM以降。EPSON-286、386シリーズ

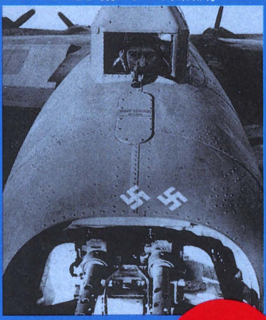






STRATEGIC AIR FORCE 戦略空軍

■対応機種 NEC-9801シリーズ、VM以降。



発売中
8,800円

**本邦初!
戦略級爆撃/
迎撃戦ゲーム**

★製品にはドイツ編と日本編の2つのシナリオがついています
★登場機種:Fw190、Me262、Me109、Ju88、コメート、サラマンダー、雷電、秋水、橘花、ライトニング、サンダーボルト、ムスタング、B-17、B-29、etc

8月発売
8,800円



fantasy rpg
ホビージャパン・オリジナル・コンピュータRPG
Black Rainbow ブラック・レインボウ

■対応機種NEC-9801シリーズ、VM以降。EPSON-286、386シリーズ
■内容フロッピーディスク×3、ルールブック×1、背景世界設定資料×1、フルカラーマップ×1、魔法書×1、クイックリファレンス×1、ユーザー登録葉書×1

好評発売中

PC98版…●リングマスター1 ¥7,800●リングマスター2 ¥7,800
●リーチ・フォー・ザ・スターズ ¥9,800
●ウォー・イン・ザ・サウスパシフィック ¥9,800
X68版……●リングマスター1 ¥8,800
(表示の小売価格には消費税は含まれておりません)



Hobby JAPAN
発売元 株式会社ホビージャパン
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷 5-26-5
TEL(03)354-9341 FAX(03)354-8528

サウンド・ストーリー　　　ゲーム・ミュージック(CD)

46億年物語

—THE進化論—

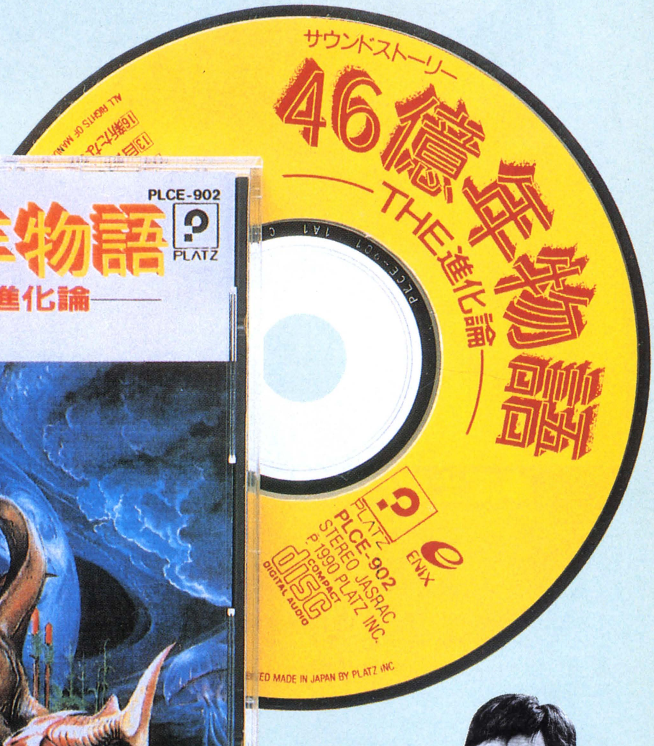
この地球(ホシ)を愛する皆さんへ
"すぎやまこういち"からのメッセージ

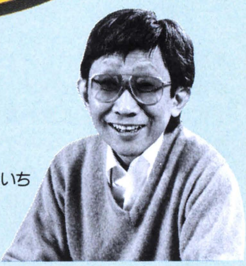
8月1日発売!!

●CD:PLCE-902(税込定価)¥2,800

●収録曲:1.46億年物語オープニングテーマ…地球誕生 2.大地の芽生え 3.豊かなる自然 4.4億5千万年への旅立ち 5.未知への冒険 6.大地を行け! 7.自然の掟 8.破滅の予感 9.恐竜大絶滅、挽歌 10.哀愁 11.もう一つの進化 12.迫り来る終焉(しゅうえん) 13.自惚れた民…アトランティスの軍隊 14.最後の選択 15.ガイアのテーマ…母なる地球 16.新たなる進化へ 17.46億年物語フィナーレ…そして宇宙へ!







すぎやまこういち

●地球がメッセージしている音はこれだと思う…

このアレンジ・バージョンCDでは、ゲームのストーリー性を生かし、壮大なファンタジーの世界を出すと共に各シーンのイメージに添ったSEを入れるなどシンフォニックでクオリティーの高い作品づくりをしました。シンセサイザー特有の透明感のある音の広がりを満喫していただけると思います。また一味違ったBGMとしても楽しんでいただけると思います。

発売:株式会社プラッツ 〒150 東京都渋谷区広尾5-21-2長谷部第2ビル TEL.449-9711
販売:日本コロムビア株式会社

ENIX　PLATZ


戦国ヒロイックファンタジー。
監督/角川春樹
製作/「天と地と」委員会　配給/東映
天と地と
題字/金田石城
製作費50億、角川映画戦国超大作。
大ヒット公開中!!
上杉謙信 榎木孝明
武田信玄 津川雅彦
乃美 浅野温子
八重 財前直見
宇佐美定行 渡瀬恒彦
製作/角川春樹 大橋 渡
原作/海音寺潮五郎(角川文庫版)
脚本/鎌田敏夫 吉原 勲 角川春樹
音楽/小室哲哉(EPIC・ソニー)
海音寺潮五郎
天と地と
■単行本(上・下) 定価各1,800円
■文庫本1〜5 定価各430円
■角川コミックス 画・石川 賢
1〜5 定価各660円
(定価には消費税が含まれています。)
角川書店

この娘が、僕の思い通りになる!?



　ある日、僕のところに送られてきた生身の女の子。言葉もわからず、何も知らないこの美少女を、僕は完全に自由にしていいんだって！　さあて、どんなふうにかわいがってあげようかな……♡

　大胆で過激なHグラフィックはもちろん、ゲームのおもしろさでも話題沸騰のMAXシリーズ第5弾！



Pure My Dool

MAX SERIES⑤

ピュア マイ ドール

原作
原画　唯 登詩樹

1990年8月、88版発売予定！
¥8,800 （発売日が延びました。ご了承下さい）

通信販売のお知らせ

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
　口座番号　東京3―056150
　加入者名　アグミックス
　やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。
■価格はすべて消費税込み、送料は無料です。

アグミックスのMAXシリーズ

①私立探偵マックス 〜潜入!! 謎の女子校〜 改訂版
　原画：富士参號　¥8,030（税込）
②サッちゃんの大冒険
　原作・原画：緑沢みゆき　¥5,970（税込）
③あずさ108事務所
　原作・原画：IBUKI NOBUTAKA　¥7,000（税込）
④少女探偵RINNちゃんの事件簿　電脳少女伝説
　原作・原画：もりばやし♡りんご　¥7,000（税込）

■対応機種　（(全ゲームとも)　NEC純正品以外での作動は保証できません。
PC-9801シリーズ（旧98、E、F、M、U、UⅡ、LTを除く。要640K）5" 2HD
　＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です
PC-8801シリーズ（SR以降、VA可）5" 2D

AGUMIX
アグミックス　03-358-4862
〒160 東京都新宿区三栄町14番地　テラス三栄町D



テクノポリスソフトが贈る
RPGを愛する君に!
Shenan Dragon
シェナン・ドラゴン
3つのロマンが君を待つ。—シェナンドラゴン。
これがうわさのRPGカードゲームだ!!
さらわれた王女は、敵の王との婚礼を前に、何かを待っている…男性または女性の勇者となって王女を救うか、王女その人となり敵の手から逃れるか?この世界に入るとき、きみは3つの姿を自由に選択できる。また、新システム、カードゲーム方式が楽しさに拍車をかけるぞ。
テクノポリスソフトが自信を持っておくる〝シェナン・ドラゴン〟。挑むのはきみだ!
大好評発売中
●P.C-88SR以降・5″2D3枚組・¥6,800(税別)
MSX 2/2+ 3.5″2DD2枚組・¥6,800(税別)
アクション風味入り軽快アドベンチャー、登場。
「アユミ」は、軽快なストーリーが気持ちいいアドベンチャーゲームです。次々と登場する個性あふれたキャラクターたちは、きっと貴方にスパイシーな刺激を与えてくれるよ。また120枚以上のグラフィックは、アニメーションスタジオとの共同開発によって、美しいことは言うまでもなく、より立体的に迫力のある映画感覚の自信作品なのだ。さらに移動シーン、戦闘シーンに適度のアクションゲーム感覚をブレンド。バラエティーに富んだ面白さが貴方を夢中にさせることは、もう絶対まちがいない!というおすすめソフトでーす。
アユミ▶
ピア▶
大好評発売中
—アユミ—
AYUMI
ほんのり色っぽさが好きな君に!
PC-88SR以降(VA対応)・5″2D5枚組・¥7,800(税別)
通信販売のご案内
お近くのお店でお求めになれないときは通販で!!
●通販のお申し込みは商品名、機種名、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価+手数料200円(消費税を含む)をそえて、現金書留にてお申し込み下さい。
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMテクノポリスソフト通販係
TEL.03-431-1627 FAX.03-459-1748
※返品はご遠慮下さい。
テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア㈱
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-435-0834

カッとびアイドル記者、爽快に新登場!





ギャグ&とってもH。カッとびアイドル記者!

ガーン!………ん?……あれ? 俺の部屋だ……
ガーン!……いっ!……いてててえっ! アッタマ痛ってえ――っ! うーんっ!………いつのまに自分の家に戻ってきたんだろ? オェップ! 酒くせえ……そうか昨日は酒を飲んだんだ。なんで自分の足取りがわからなくなるまで酒なんか飲んだんだ? 一体どこで酒を飲んだんだっけか?
そーだ、そうだよ! 新宿は新大久保のオデン屋台で、飲んでたんだよ。うん。でも、その頃はすっかりヘロヘロに酔っぱらって、屋台の親父にからんでいた……かな? えーと……たしか「俺は、ギョーカイ人なんだぜ! モテモテのアイドル記者なんだぜ!」とかなんとか言いながら……。屋台の縄のれんをヒッペがしてグチャグチャにヘシ折りながら「神田川」を大声で歌っていたんだなあ……恥ずかしいな。んでもって、その前は……。そう、そうだよ。新宿の「北のファミリー」で、飲んでいたんだ。
たしか大正大学鉄道研究会のコンパに乱入して大暴れしてさんざん学生達を怒らせたあげく……、とっておきの隠し芸「ソープランドちゃん」を無理やり披露したんだよ! しかも、すっぱだかで……ああっ!なんてことを…俺は、なんて恥ずかしい事をしてしまったんだろう!でも、その時もすっかりデキあがっていたんだよな。
その前は……赤坂のパブで、イキにバーボンをショット・グラスであおっていたんだ。なにかイヤな事を忘れようとして「ふー……」とかなんとかいって、わざとらしくため息かなんかついていたんだよな。で、自分のシブさに酔っちまって、頭がクラクラするまで繰り返し繰り返しため息をつきながらバーボンを飲んでいたんだ。で、すっかりデキあがって……、「タンは汚いがエライ!!」とかわめきながら辺りで飲んでいたおっさんをつかまえて、訳のわからん説教をしていたんだ!
ああっ!! 俺って奴は、なんて脈絡もたく、恥ずかしい奴なんだ……。 しかし、そこで忘れようとした恥ずかしい事って、一体なんだったんだっけ?………………………………あっ! ディスコで、すんげぇセクシーなギャルをナンパしたんだ。
その時俺は、さんざんハッタリこいて、下心みえみえのクッサイ台詞で口説き落とそうとしたんだ。そしたら、そしたら、その娘が「フフッ」とか言って、口の端で笑いながら、俺に名詞を投げてよこしたんだ!
名刺を投げてよこすなんて失礼の極みじゃあないか? ふざけんなよなぁ。
あれ? 俺は一体誰に訴えかけているんだろ? とにかく、その名刺が昨日の醜態の原因だったんだよな。あの小憎らしい娘は何者なんだ……えっと、名刺……名刺と……。よし……ズボンの尻ポケットに入ってた。お、洋服のまま眠ってたんだ。どうりで疲れがとれないわけだ、ハッハッハッハッハッハッハッハッ……。力なく笑っている場合じゃない! えーっと「縁談社、週間女性上位記者……犬飼悦子」……縁談社の女性上位編集部って、俺の大事な得意先じゃないか………………。ああああああああああああああああっ! 頭……いったーい……。

PC9801VM以降対応版 5インチ2HD/3.5インチ2HD **7月28日発売予定**
PC8801SR以降対応版 5インチ2D **8月24日発売予定**
MSX2/2+対応版(PSG音源対応) 3.5インチ2DD **9月21日発売予定**

カクテル・ソフトだからできた!
自信のおもしろソフトに感謝の価格 定価 **5,800円**

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合―商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。
●郵便振替の場合―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-81760カクテル・ソフトまでお申し込みください。

オリジナルでユニーク
カクテル・ソフト
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

武将キャラ老・若・男・美少女300名以上！

"モノホン"
本物H・S・L・G

実・物・大
美少女・S・L・G

ストロベリー大戦略



大好評発売中！PC98VM以降対応5インチ2HD版3枚組6,800円！

いよいよH戦略が本格化！
うそいつわりのない抜群のアダルトグラフィック
技術がシミュレーション・ゲームの世界に参入！
総登場キャラ300名以上。重厚な音楽BGM、シ
ナリオ、アニメーション本格的なアダルト・シミュ
レーション・G。最高のグラフィックに大満足！

製作・企画・販売
フェアリーテール
FAIRYTALE

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。



18人の少女達がくりひろげるちょっとHなBASEBALL
美少女BASEBALL CARD GAME
DOKIDOKI
Card League
●NEC PC-8801(SR以降) シリーズDISK 3枚組
●NEC PC-9801(VM以降) DISK 2枚組
好評発売中5,800円
●MSX2 3.5″2DD
●X68000 5″2HD 発売予定
19××年・冬。
地球の運命を変える出来事が起こった。
不思議議な形の宇宙船に乗った
異星人が飛来したのだ。
ADULT-ROLE-PLAYING-GAME
トワイライトゾーン 特別編
●PC-88SR以降AV対応
PC-98 5″2HD・5″2DD・3.5″2HD MSX2 3.5″2DD
好評発売中――各¥7,800
X68000 5″2HD 近日発売予定。
〔おんな(敵キャラ)108人登場!〕
■果たしてあなたはアステロイド、プロミネンスエリア等をくぐり抜け、11隻のバトルシップとラストステージの巨大空母と、合間見えることができるか!!
スペースシューティングゲーム
〈バーミリオン〉
VERMILION
PC-9801 5″2DD・3.5″2DD新発売……¥6,800
PC-88好評発売中
■全6ステージ、高速スクロール!自信の無い方は4MHzでマニュアルウエイトをお掛け下さい。
■2面目より上下に設置された武器をミサイル→レーザー→バルカン砲とプレイ中に変更可能、敵に合った武器の使いこなしが攻略ポイントです。
■ステージ間でのデーターセーブ可能。
■オープニングはもちろん、ステージ間のビジュアルシーンがプレイを盛り上げます。
〈愛機〉バーミリオン5で戦闘開始!
ADULT-ROLE-PLAYING-GAME
TWILIGHT ZONE III
長くて甘い夜
■開発機種/PC-88R/H/A/E版、PC-9801/3.5″2DD、PC-98/5″2DD、X1turbo/5″2D、MSX2/3.5″2DD、X68000 各¥7,800
人類は生殖能力を失った。そして罪なことに人造人間(イミテーション)を創り始めた。
イミテーションは愛せない
グレイト初のセクシーハードボイルドAVG
PC-8801SR以降、X1turbo、FM-77AVシリーズ/3.5″2DD、PC-9801/3.5″2DD・5″2DD・5″2HD、MSX2、X68000 各¥6,800
GIRLS PARADISE
楽園の天使たち
PC-88R/H/A/E版(5″2D 5枚組) ¥7,800
PC-98シリーズ(3.5″、5″)、FM77/AVシリーズ、X1turbo、MSX2/3.5″2DD、X68000
『アブナイ学園編』
気分は、ぱすてる・たっち!!
あだると あどべんちゃーゲーム
PC-88(5″2D 4枚組) ¥7,800
PC-98(5″2HD、3.5″2HD)MSX2、X68000
●お求めはお近くのパソコンショップで、通信販売をご希望の場合は使用機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社まで現金書留でお申し込み下さい(送料無料)。
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為・及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
GREAT グレイト株式会社
大阪市浪速区塩草3丁目3-26 〒556 ☎(06)561-2211(池永ビル)



オリジナルガレージキットが誰でもカンタンに作れる!!

小田雅弘監修

3D（スリーディー）Modeling Techniques

モデリングテクニック

通信講座

市販のキットではもの足りない人に！
大好きなアニメヒーローを3Dモデルで作りたい人に！
高度なテクニックをみがきたい人に！

創作意欲がわいてくる！

アニメ映画の人気キャラクターやメカetc.プラモデルとは一味違ったコレクションが楽しめるガレージキットがうけているね。でもモデラーをめざす君達ならオリジナル作品を作ってみるのもわるくない。この講座がスケッチワークから完成まで、君たちの知りたかったことを全ておしえてくれるんだ。

もう何だって作れるぞ!!

小田雅弘先生をはじめプロのモデラーやキャラデザイナー達があなたの作品をスケッチから完成まで親切に指導いたします。

■充実した講座内容

工具から特殊素材まで基礎知識／基本工作テクニック／必見改造テクニック／スケッチワークテクニック／ファンドによる原型製作テクニック／ポリパテによる原型製作テクニック／複製製作テクニック／バキュームフォームによるフルスクラッチビルド／ディオラマ&特殊撮影etc.





資料無料贈呈

▶くわしい資料を無料でさしあげます。左のハガキに必要事項を記入して、今スグ、ポストへ！

東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1·33·3 ☎03(317)2811 受付/AM7:00〜PM9:00年中無休

デ・ジャ DE・

全体の2/3を占める超美しく魅力的なビジュアルが170画面!! 練りに練ったシナ



俺は考古学者。いつもとんでもない発想で世間をゲッ！と言わしているもんだから、マスコミにもちょっと顔が売れている。しかし、そんな俺を煙たがる奴が考古学学会の一部にいるんだ。

そんなある日、俺の所に斎藤と名乗る一人の紳士が現れた。その斎藤さんは杖を調べてほしいと、俺の所に来たのだ。その杖を手に入れてから不思議な夢を、金髪の美女が手招きするという夢をいつも見るという。

俺はさっそく杖の謎を調べ始めた。が、いつもの如く考古学学会・理事長が邪魔を…。そして、なんと斎藤さんが…。

●とにかく画面にご注目ください!!!……画面の2/3を占める大きなサイズのビジュアル画面…もちろん、サイズだけではありません。グラフィック画面の質がアドベンチャーゲームにおいて命と考えるエルフでは、一枚、一枚に愛情と体力をこめて、丁寧に仕上げました。

●とにかく、これでもか、これでもか、と言うくらいに美少女達が多数登場します。どの女の子も個性的で、かわいい女の子ばかりです……そしてお楽しみ画面もふんだんに、ゲームが進めば進むほど過激になっていきます。

●シナリオがアドベンチャーゲームにおいて心臓に匹敵すると考えるエルフでは、練りに練り、考えに考え、ユーザーの方々に満足していただける事を第一に考え、仕上げました。…かと言いまして、難しいゲームに仕上げたわけではありません。次々とページをめくるように物語が進行していき、ユーザーの皆様を途中であきらめるような気分にさせない様、バランスよく作られています。目の前に新しい画面が次々と展開していく事でしょう。

●もちろんグラフィック、シナリオだけではありません。物語を盛り上げる為に不可欠なFM音源によるBGM、効果音（MSX版は内臓PSG音源のみ対応）がふんだんに取り入れられています。

●このゲームをやり終えたあなたは、その膨大なメッセージの量に、きっと驚いた事でしょう…アドベンチャーゲームにありがちな、何度行っても同じ事しか喋らないという違和感を極力なくすように、とにかくメッセージの量を増やしました。ギャグありシリアスありの楽しい会話を心ゆくまでお楽しみください。

●操作性も格段に向上しています。キーボードによる操作はもちろんの事、98版ではマウスに、MSX版ではジョイスティックに対応しました。

●大好評のスペシャルディスクも、当然の事ながらもれなくついています。「女の子が登場するシーンをもう一度見るモード」「ゲームに使われている音楽を聞くモード」はもちろんの事、今回は98版のみ「トレースモード」を追加しました。このトレースモードというのは、な、なんと、「今まで自分が行動してきた事をそのまま最初からもう一度見れる」という脅威のモードです。ゲームをセーブして、次にゲームを再開したのが一週間後だった…これでは今までのストーリーも忘れてしまいます。その時にこのモードをご使用いただければ、スペースキーを押すだけで、今まで自分がとってきた行動を最初からセーブした所まで復習してくれます。

JA



、膨大なメッセージ!!アドベンチャーゲームの定義を変えるエルフの自信作!!



98版好評発売中!! 5インチ2HD 3.5インチ2HD **(3枚組)** VM以降対応、要640K、LT、XL、XAシリーズを除く、要アナログディスプレイ(VM 0/2/4は16色ボードが必要)

88版7月17日発売!! 5インチ2D(8枚組予定) SR以降対応 VA、MCにも対応

MSX2/2+8月14日発売!! 3.5インチ2DD(6枚組予定)

各定価6,800円

通信販売をご希望の方は…

- 現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
- 郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機械、メディアを明記の上、口座番号東京3-191196
エルフまでお申し込み下さい。

特報!!

デ・ジャ「オリジナルテレホンカード」と、お風呂でも使える「バスタイムラジオ」をセットで、ゲームを終了させた先着300名のお客様にプレゼント致します。詳しくは製品のマニュアルをご覧ください。



elf
株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

コンプコレクションスペシャル

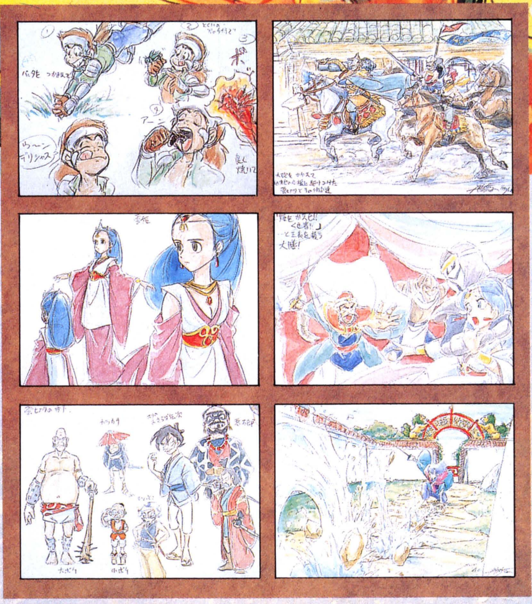
FAR EAST OF EDEN

天外魔境



この1冊でキミは「天外魔境」のすべてを知る!!

OVA版「天外魔境・自来也おぼろ変」を中心に
PCエンジン版TVゲームまでを収録し、
「天外魔境」の世界を集大成！
ファン待望の1冊だ!!



フィルムストーリー、設定資料はもちろん、企画の進行過程、TVゲーム版「天外魔境PART2」情報などなど、「天外魔境」の世界の魅力とその秘密を満載!!

8月下旬発売予定

予価1,500円

角川書店

オリジナル・ビデオ・アニメーション

FAR EAST OF EDEN

天外魔境



自来也おぼろ変

各巻4,800円(税抜)4,944円(税込)
50分カラー/VHSのみ 発売元・タカラ

全2巻

冒険少年ジライアがくりひろげるノンストップ大活劇(アクション)!!

PCエンジンの大ヒットゲーム『天外魔境』の自来也(ジライア)、綱手(ツナテ)、大蛇丸(オロチマル)が、今度はOVAで大暴れ!! この世のすべてを支配する力を持つ謎の秘宝"ヒルコ"をめぐり、黄金の国ジパングを舞台に大冒険。自来也たちは、魔術師・邪神斎の手から秘宝を守りきれるのか!?

原作・総監督■広井王子
キャラクターデザイン・設定 作画監督■辻野寅次郎
作画監修■大塚康生 作画監督■本木久年
脚本・アニメーション監督■竹内啓雄 美術■横山幸博
製作■角川メディア・オフィス タカラ 東京ムービー新社

KMO Kadokawa Media Office 角川書店

本作品は直接角川書店に、下の注文書でご予約頂けるほか、全国書店でも予約できます。

キリトリ線

ビデオ予約受付中!!

お申し込みは右の予約申し込み書に必要事項をご記入のうえ、角川書店通信販売課までお願いします。

宛先/〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル) 角川書店 通信販売課 ☎03(817)8535

予約申し込み書(コンプティーク) 角川書店

ビデオ版 天外魔境 自来也おぼろ変 上・下巻

オリジナル・ビデオ・アニメ/50分カラー/VHSのみ/各巻4,800円(税抜)4,944円(税込)

ご住所	●上・下巻とも予約申し込み ＿＿セット
お名前 年齢 ☎	●上巻のみ予約申し込み ＿＿セット

表紙刷新



表紙刷新記念
テレカプレゼント
つき!!

跳びだせ！超特大号

HOW TO WIN Special

桃太郎伝説ターボ/最後の忍道/ラストハルマゲドン/大魔界村ほか

新作台風

ワンダラーズ フロム イース/ワルキューレの伝説/パワーリーグⅢ/桃太郎活劇/サイバーナイト/ヴァリスⅢほか

付録1 ㊎攻略本Vol.2 スーパースターソルジャー

付録2 鬼も喜ぶ 桃太郎㊮キャラ下じき

マルカツ
勝PCエンジン

8月号 定価390円(税込み) 角川書店

ついに価格発売日決定

スーパーファミコン

徹底研究



～どうなる？ファミコンほか
Nintendo大特集～

ふろく キャプテン翼Ⅱ

あっと驚く豪華版 大プレゼント

魍魎戦記 摩陀羅/
FFⅢコミック好評連載中!!

角川書店

ゲームボーイソフト完全カタログ2

―1990年下半期カンペキ版―



100号記念
特別編集

1991年発売予定のものまでのゲームボーイソフト全138本を完全掲載。ソフト選びのパートナーとして、絶対必要な1冊!!

7月20日発売予定

予価580円(税込み)

第2第4金曜日発売!!

ファミリー コンピュータ ゲームマガジン

マルカツ
勝ファミコン

100号記念特別号7月13日発売


コミックコンプ増刊夏の号7月12日(木)発売
真鍋譲治特集
描き下ろし！ 銀河戦国群雄伝 ライ カラーポスター
大量加筆！ 銀河戦国群雄伝 ライ総集編
新作描き下ろし！ 銀河戦国群雄伝 ライ外伝
熱く語る！ 真鍋譲治・あろひろし・砂倉そーいち・田中雅人 大戦闘対談
真鍋の秘密！ 風雲真鍋城!!
乱世斬魔伝
戦国ファンタジースペシャル
萩原玲二
戦国用心棒K
定価360円税込
角川書店

SOFT EXPRESS

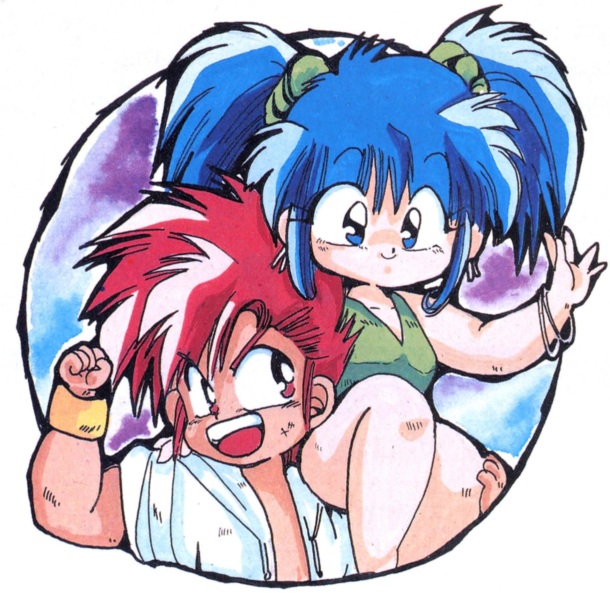
SOFT TOP

急上昇 上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
2	2	三國志Ⅱ	光　栄	
↑ 3	5	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	
4	3	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑ 5	6	ソーサリアン	日本ファルコム	
↑ 6	7	イースⅡ	日本ファルコム	
↑ 7	8	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
8	4	ウィザードリィ	アスキー	
9	8	イース	日本ファルコム	
↑ 10	11	三國志	光　栄	
↑ 11	15	ブライ 上巻	リバーヒルソフト	
12	10	ポピュラス	イマジニア	
↑ 13	17	スナッチャー	コナミ	
↑ 13	14	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
15	12	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業・富士通	
↑ 16	—	サーク	マイクロキャビン	
16	12	ドラゴン・ナイト	エルフ	
18	16	ルーンワース	T&Eソフト	
↑ 19	—	スーパー大戦略	システムソフト	
19	19	大戦略Ⅲ	システムソフト	

●集計対象：2000人（4月8日〜5月7日）

 イラスト／夢来鳥ねむ

みんながお待かねの夏休みも目前！　楽しい夏休みの計画はたったかな？　今月のリーダーズTOP20には、あんまり大きな順位の変動はなし。ちょっとひと休みというところかな。それとも、これから登場する『シムシティ』などの大物ソフトの発売を前にした、嵐の前の静けさなのかな。



読者が選ぶ20

総得票数	得票数
1198	262
687	203
535	156
564	136
445	105
398	72
259	67
366	62
250	56
234	34
149	29
73	27
68	20
98	20
91	18
63	13
128	13
132	11
62	9
32	9

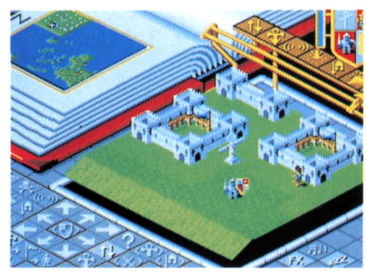
読者の告白 このソフトが好きっ！

ポピュラス

（イマジニア）

ともかくおもしろいから買ってみなよって友だちに勧められて買った『ポピュラス』。いままでにぼくが遊んだ、どのソフトともちがうカンジがあって、すごく不思議なソフトだけど、めちゃおもしろい。洪水で敵を全滅させたり、騎士を送って建物を１軒ずつ壊していくのを見ているとおもわず、ニッタリと笑ってしまう。電話代がすごくかかるからめったに遊べないけど、対戦モードにしたときの楽しさは最高！　攻撃が成功したときに、相手の顔を思い浮かべるのは格別な喜びです。でも、このままでは友だちを失ってしまうかもしれない。パソコン通信を利用して、相手が誰だかわからない対戦『ポピュラス』をすれば、人間関係が悪化しないでいいんじゃないかな。

東京都／平山　真



▲キミも神サマになれる？

●読者からのひと言募集中●

リーダーズＴＯＰ20では、読者の皆さんからの「このソフトが好きっ！」へのお便りをお待ちしています。キミの大好きなソフトについて自由に書いてね。字数300字程度。あて先は、

〒102　東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク
「ＴＯＰ20このソフトが好きっ！」係

▶21～30位までの順位

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	銀河英雄伝説	26	シュヴァルツシルト
22	シムシティ	27	SDスナッチャー
23	遙かなるオーガスタ	27	キャンペーン版大戦略Ⅱ
24	アークスⅡ	29	ミスティブルー
24	電脳学園Ⅲ トップをねらえ!	30	バトル

Soft Sales Top 20

いま売れているソフトはこれっ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店からの情報から、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションッ！（今回は5月1日から31日までのデータを集計したものです）

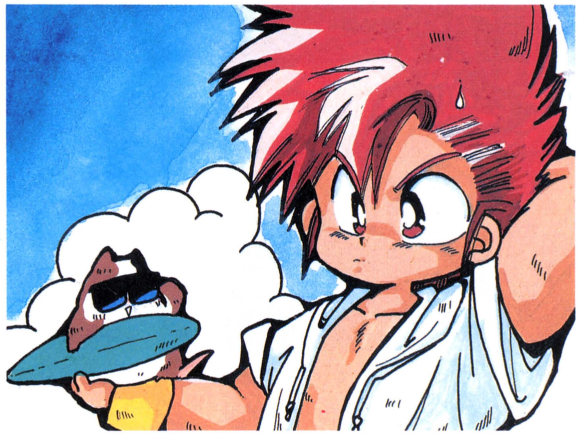
順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	大航海時代	光栄	PC88SR	9800～12200円(5D)
2	1	三國志II	光栄	PC98, PC88SR, MSX2, X1t	14800～17200円(5D, 3.5D, R)
3	2	ポピュラス	イマジニア	PC98, X68000	9800円(5D, 3.5D)
4	3	ドラゴンスレイヤーVI	日本ファルコム	PC98, PC88SR	8700円(5D, 3.5D)
5	—	機甲師団	アートディンク	PC98	9500円(5D, 3.5D)
6	—	ディスクステーション6月号	コンパイル	MSX2(+)	1940円(3.5D)
7	16	バトル	ジー・エー・エム	PC98	12800円(5D, 3.5D)
8	—	SDスナッチャー	コナミ	MSX2(+)	9800円(3.5D)
9	6	エイトレイクス・ゴルフ・クラブ	T&Eソフト	PC98	4800円(5D, 3.5D)
10		遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC98, FM TOWNS	12800円(5D, 3.5D, CD)
11	15	トンネルズ&トロールズ	スタークラフト	PC98, PC88SR	9800円(5D, 3.5D)
12	—	うろつき童子	フェアリーテール	PC98	6800円(5D, 3.5D)
13	—	きゃんきゃんバニー スペリオール	カクテルソフト	PC98	6800円(5D, 3.5D)
14	—	天下統一	システムソフト	PC98, X68000	9800円(5D, 3.5D)
15	5	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業 富士通	PC98, X68000 FM TOWNS	9800円(5D,3.5D) 8800円(CD)
16	10	ドラゴン・ナイト	エルフ	PC98, PC88SR, MSX2	6800円(5D, 3.5D)
17	18	FOXY	エルフ	PC98, PC88SR	6800円(5D, 3.5D)
18	—	46億年物語	エニックス	PC98	9200円(5D, 3.5D)
19	9	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC98,PC88SR/VA,MSX2, X1t,X68000,FM77AV	9800～14200円(5D, 3.5D, R)
20	—	クリムゾンIII	クリスタルソフト	PC88SR	8700円(5D)

●とくに記載のないかぎり、価格は消費税を含みません

総合分析

SOFT EXPRESS

今月のセールスＴＯＰ20は、ＳＬＧの新作が次々と発表されて上位にランキング。まるでＳＬＧの逆襲だね。光栄なんか、『信長の野望』に、『三國志Ⅱ』、それに最新作の『大航海時代』と、新旧とりまぜて３作もエントリーしているぞ。ＲＰＧ勢のほうでは、先月に引き続き好調なのが『ドラゴンスレイヤーⅥ』。それから『ＳＤスナッチャー』にも注目。グラフィックは、ＳＤしているからすごいかわいいんだけど、シナリオのほうは本格的。オリジナルのＡＶＧ版『スナッチャー』をやった人には、絶対おすすめのソフトだ。ほかのジャンルのほうも、数は少ないながらＡＶＧもＳＰＴもランクイン。『オーガスタ』＆『エイトレイクス』なんか、もう定番といったカンジ。でも、最近は安定した人気のＡＣＴがなかなか登場しないね。ＡＣＴにもがんばってほしいぞ！



今月のチャート SLG

今月のチャートは、ベスト５までに４つもＳＬＧがランクイン。さらに７位にはジー・エー・エムから満を持しての発売となった『バトル』が入ってくるなど、なかなか強力な布陣だ。この後にもイマジニアからはウワサの『シムシティ』、システムソフトからは宇宙戦ＳＬＧ『インペリアル・フォース』など、話題作が目白押しだ。まだまだしばらくはＲＰＧとＳＬＧの一騎討ちは続くみたいだね。ところで、ＳＬＧ初心者からひと言。ともかくとっつきやすくって、飽きなくって、おもしろい、この３拍子がそろったＳＬＧがもっとたくさん出てくるといいな。ＳＬＧって確かにやりこめばおもしろいんだけど、そこまでいくのがたいへんってことが多いもんね。

1	大航海時代
2	三國志Ⅱ
3	ポピュラス
5	機甲師団
7	バトル

今月の注目株 大航海時代

先月の１位だった『三國志Ⅱ』を蹴散らして一気にトップの座を奪ったのが、同じ光栄の最新作『大航海時代』。いままでの光栄の歴史シミュレーションが、史実をたどったものだったのに対して、今回は歴史上の世界を舞台に架空の人物となって活躍するという、まさに光栄の新世代歴史シミュレーション。帆船を買って商船隊を組み、地中海をあるときは交易、あるときは海賊行為と、冒険の限りをつくすゲームだ。もちろん、国王から最高爵位を授かるという目的はあるけれど、それにとらわれずに自分の思うままに楽しめる、フロンティア精神いっぱいのゲームだね。



▲光栄の新境地。まずは体験、体験

The タケル情報

5月セールスTOP10

ソフトの自動販売機、ソフトベンダータケルのランキングを紹介。セールスＴＯＰ20とあわせて、ソフト選択の参考にしてね。

1	大戦略Ⅲ拡張マップエディタディスク（つぼイノリオ商店）
2	うろつき童子（フェアリーテール）
3	セレクテッド ソーサリアン3（タケルソフト）
4	天九牌Special 桃源の宴2（スタジオパンサー）
5	バカスカウォーズ（ログインソフト）
6	野球道Ⅱ データブック'90（日本クリエイト）
7	野球道Ⅱ（タケルソフト）
8	Dante（MSXマガジン）
9	セレクテッド ソーサリアン4（タケルソフト）
10	ぴんぴん麻雀ピーチエンジェル（タケルソフト）

〈５月１日～５月31日〉

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●富士音響	☎03-255-7846	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic万代店	☎025-243-5135
●COM	☎03-251-1523	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●Pic小針店	☎025-233-5791
●SHINKO	☎03-255-0450	●J&Pテクノランド	☎06-634-1211	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●池袋WAVE 5Fソフトハウス	☎03-5992-8627	●J&Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155
●J&P渋谷店	☎03-496-4141	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●J&P姫路店	☎0792-22-1221	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111

ソフトハウスおじゃまし隊

福岡のアバンギャルドな昼と夜の巻



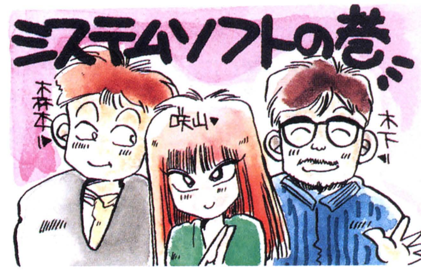
▲噂の新社屋だ。タバコの人は広報の森本氏

今回のおじゃまし隊はっ、『大戦略Ⅲ'90』、『インペリアル・フォース』と気になるソフト目白押しのシステムソフト。我がコンプの誇る最強編成、編集・ライター・カメラマン合同の機械化部隊（!?）のほかに、㊖ＰＣエンジンからもひとり。「死ぬ前に、どうしても飛行機に乗ってみたい」と同行を強く希望したそうな。このような現象を、世に“取材班ざしきわらし効果”と呼ぶ。

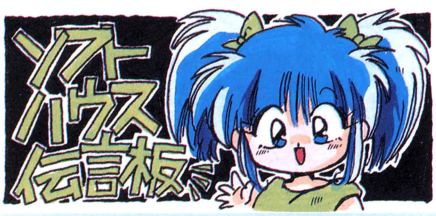
さて、首尾よくシステムソフトの新社屋にたどり着いた取材班は、先に挙げた２作品のプロデュースを担当する



▲取材班の儀式ともいうべき記念撮影である



石川氏を直撃。穏やかな中にも脅迫をまじえて(!?)数々の収穫を得てめでたしめでたしとなった次第。詳細は112ページ以降に書いてあるのでよろしくね。それにしても今度の『Ⅲ』は「強い・早い・使いやすい」を合言葉としたすぐれもんである。ファンの皆さんの“大戦略ゴコロ”をくすぐるのはまちがいなし！『インペリアル・フォース』のほうもシンプルなシステムが魅力のエビセンゲームになりそうなのだ。あわてず騒がず、楽しみにして待っていてほしい！



アスキー

朝会社に行くとき、電車の扉に指をハサまれた。帰りにみんなで焼肉を食べた。このふたつのまったく関係なさそうなことも、じつは密接な関係がある。ユンクの提唱したシンクロニシティー理論に基づいた『石道』。このパズルゲームをプレイすれば、それがわかる。

アーテック

え？『ダーク・レイス』の続編？なんのことですかぁ？ ん？『バルバトゥスの魔女』ＰＣ98版？ほえほえ？ ひゃ――、スーパーＦＣでＲＰＧが？ ふふふふふ。なに？ ＰＣ88でも３ＤＲＰＧ？だめだめ、秘密、秘密。教えたげないよ――。 （なんちゃって）

アートディンク

アートディンクの新作『栄冠は君に～高校野球全国大会～』の発売日が間近になりました。夏といえばやっぱり高校野球。いま青春してる人もしてない人も「汗と涙の」感動を味わってみてはいかがでしょうか？「アートディンク〝サンクスフェア」もまだまだ続きます。

アリスソフト

んー……暑いですね。アリスソフトも活動を始めて１年になりますが、このたび超大型新人さんが、ふたりも入社しました。どのへんが大型なのかというと、ひとりは『ウィ〇ードリィ』をＬＶ600まで上げ、もうひとりは、なんと身長が180以上もあるんですよ、なんて。

アルシスソフトウェア

もうすっかり夏らしくなってきましたね。昨年は忙しくて泳ぎに行けなかったけど、今年こそはまっくろくろになってやるぜぃ！Ｘ68Ｋ版『天下統一』は、みんなもうPLAYしてくれたかな？ きっとのめり込むと思うので、あまり徹夜はしないでくださいね。

ウインキーソフト

来年のＮＨＫ大河ドラマは「太平記」らしい。うーむ、楠木正成か…。いまの大河ドラマは「翔ぶが如く」で、主役のひとりはあの西郷隆盛だし…。ＮＨＫも変化したものだと思う。ひと昔前なら考えられなかったことだ。これも開かれた皇室のおかげ…なのだろうか？

ウルフチーム

いよいよ夏！ バカンスに最適の季節です！ 今年のウルフの夏期社員旅行は、アメリカ、カナダ、オーストラリア、ＥＣ諸国、中国、ソ連、東欧諸国を日帰りでくまなく巡るという、たいへんハードな旅行を計画しております。皆さんはどんな旅行計画がありますか？

エス・ピー・エス

お待たせっ！『ネメシス'90』最新情報。Ｘ68Ｋへ ＭＳＸ版『グラディウス２』が移植されているわけだけど……ようやく１面目が見られる程度になったんです。キャラがすべて書き下ろしという苛酷な状態なもんで時間はかかるんだけど、期待しててちょーだい。

エニックス

エニックス初のツールソフト、ＰＣ88用ミュージックツール『FORMULA C. M. S』。
サウンドボードⅡの機能を簡単な操作で使いこなせるとても便利なツールです。発売は７月下旬予定、２Ｄ、３枚組です。詳しくは、追って発表します。よろしく！

クリスタルソフト

『クリムゾンⅢ』ヒントその１！クリムゾンの超スピードを止めるにはマチテスリングが必要。これを入手するにはこわれた仮面を持って地下世界シャバルーンの神殿へ行き、マーナの科学者に改造してもらわなければならないんだ。こわれた仮面は自分で探してねん。

クレスト

新作出します。

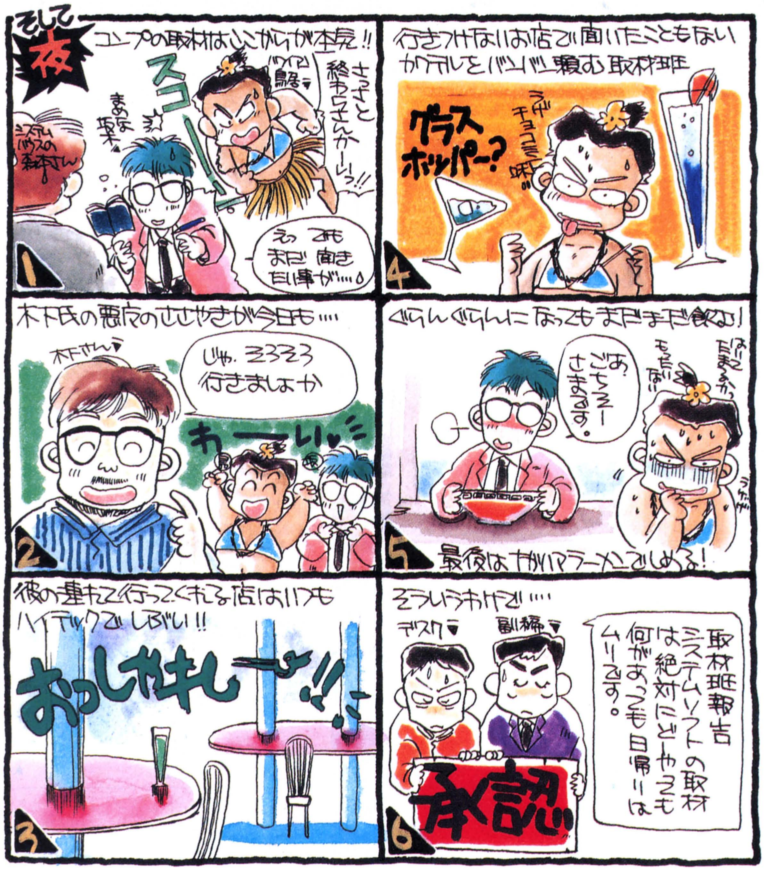
いつ？

今年の10月くらいまでには……

（こうすると目立つかな？）

呉ソフトウェア工房

『DUEL』ＰＣ98版の完成記念に栃木に行って、バギーに乗ってきました。でこぼこ道をまったくクッションのないバギーで走り回ったら、身体中が筋肉痛です。ふだんの運動不足を思い知らされます。これで気分を変えて新作の開発にがんばります。待っててね。



SOFT EXPRESS

プレゼント

システムソフトからのプレゼントは、喜べっ「天下統一リフィル」プラス「小判」のセットだ。これさえあれば『天下統一』を計画的に行うことができるって寸法だ。あと小判は、好きなコに「とっときな！」なあんてチャリンと投げ出すとモテること請けあい⁉



▲システムソフトが贈る最強のセットというべきだ

＜あて先＞
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部
「おじゃまし隊」プレゼント係

ゲームアーツ

わが社の人気者サムがダイエットに成功しました。前のサムもラブリーで好きだったのに……と、もっぱらの評判ですが、引き締まってすっかり男前になりました。強い意志で貫くというのはカッコいいなぁ。何事もやり抜こう。解けないゲームも投げ出さずにね。

光　栄

『大航海時代』のX1t版が、現在好評発売中です。5″２Ｄ４枚組、9800円。そして『三國志Ⅱ』のFM TOWNS版も好評発売中です。また好評のサウンドウェアからは「ザ・ベスト・オブ・光栄Vol.1」が、好評発売中です。

工画堂スタジオ

『シュヴァルツシルトⅡ』のＭＳＸ２版が発売になった。じっくりとシナリオＳＬＧを味わっていただきたい。１作目で光の勇者になれずに挫折した方、今度はだいじょうぶ。全くの別シナリオ、改良された操作性、傑出したゲームバランスで、より楽しく遊べます。

コスモス・コンピューター

皆さまお元気ですか。なんだかんだで季節はもう夏！　当社への問い合わせの多い『億万長者Ⅱ』の開発もいま順調に進んでいます。ところで、このゲームは日頃たるみきった脳細胞にピリッと刺激を与える、脳の開発ゲームである。ゆえに学校の成績も伸びる。

コナミ

先月号で「今年の梅雨(つゆ)は…」と強気でいっておきながら、X68Ｋ版『クォース』の発売がちょいと遅れてしまった。申し訳ない。パーフェクトを信条にしているコナミのわがまま、ひとつ大目にみてやっておくんなさい。でも仕上がりはバッチリで、損はさせませんぜ！

ザインソフト

ザインソフト驚異の２連発！　１本目はトータルグラフィックツール『Ｇツール』、２本目は超ド派手アクションゲーム『バルーサの復讐』２本ともザインが自信を持っておすすめできる逸品なのです。両方とも７月に発売予定ですので、みなさんいまから予約しましょう。

ジー・エー・エム

ＦＥＣ必勝法その１
半島を南下してくる敵に対し第１ターンのソウル攻防戦では死守をするほうがよい。第２ターンではソウルの兵力をテジョンに下げさせ第５ターンまでにテークの陣地を最大まで上げ、テークで敵の南下を食い止めるのだ。

システムサコム

時は夏！　今年は海？　それとも山？　ちなみに私は仕事です。ちくしょー！　遊びてーよー！（女の子とネ）毎日毎日毎日毎日毎日毎日毎日毎日毎日パソコンのキーを叩いてるんだぞー！　えーんえーん。だから『ジェミニウィング』買ってくれへんかの。

システムソフト

『キャンペーン版大戦略Ⅱ』ＰＣ88版、ＰＣ98版、『マスターオブモンスターズ』ＰＣ98版のマップ集を続けてリリースいたします。新作のオリジナルキャンペーンマップに加え、ユーザーからの数百点の応募作品の中から厳選したマップを収録しています。

ジャスト

『番外編・Ⅲ』をプレイしてくださったユーザーの皆さん、楽しんでいただけたでしょうか？
この作品で『天使たちの午後』シリーズも、もう６作目！
今年中にまたもう１本、『天使たちの午後シリーズ（Ⅳ）』を出す予定！　さあーてガンバルゾ！

シンキングラビット

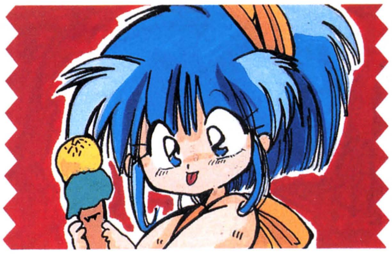
全国のパズルフリークの皆さま。『倉庫番パーフェクト』はお楽しみいただけたでしょうか。さて、さてさて、今度は『倉庫番リベンジ』があなたを呼んでいます！
またもじっくり楽しめそうですね。え、苦しむ？　世の中ええことよりつらいことのほうが多いんやで。

スキャップトラスト

待った、待った、待ちに待った。『紫禁城』のX68Ｋ版が、ドーンと出ましたヨ！　おもしろさはＰＣ98、ＰＣ88、ＭＳＸで証明済みです。これでX68Ｋユーザーのきみも、『紫禁城』のとりこになっちゃうこと、まちがいなし！

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New Soft最前線



新作、移植ソフトの発売情報の先取り情報コーナーだよー。なお、情報は6月16日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!! また、価格はとくに記載のないかぎり消費税は含まれてないからねっ。

新作ソフト

RPG　ウルティマⅤ
PC9801, PC88VA, X68000・各9800円
ポニーキャニオン　7月21日

SPT　栄冠は君に -高校野球全国大会-
PC9801V・9500円
アートディンク　7月20日

RPG　エフェラ&ジュリオラ
PC8801SR・価格未定
ブレイン・グレイ　発売日未定

SLG　MSフィールド機動戦士ガンダム・プラスキット
MSX2・3500円[税込]
ブラザー工業タケル事務局　7月14日

SLG　MSフィールド機動戦士ガンダム・プラスキット付き
MSX2・6100円[税込]
ブラザー工業タケル事務局　7月14日

AVG　黄金の羅針盤
PC9801・価格未定
リバーヒルソフト　9月予定

SLG　億万長者Ⅱ
PC9801・価格未定
コスモス・コンピューター　発売日未定

SLG　キャンペーン版大戦略Ⅱ マップコレクション
PC9801・4800円,PC8801SR・4500円
システムソフト　7月予定

SLG　銀河英雄伝説Ⅱ
PC9801・価格未定
ボーステック　発売日未定

RPG　クォータースタッフ
PC9801・価格未定
スタークラフト　7月末

ACT　幻獣鬼
X68000・価格未定
T&Eソフト　発売日未定

RPG　XaKⅡ
PC9801, PC8801SR・価格未定
マイクロキャビン　9月予定

SLG　斬　～夜叉円舞曲～
PC88SR・9800円
ウルフチーム　7月下旬

RPG　手天童子
PC9801,PC88SR・価格未定
エニックス　9月上旬

ACT　ジェミニウイング
X68000・8800円
システムサコム　7月予定

RPG　セレクテッド・ソーサリアン5
PC98, PC88SR/VA, X1t・各2900円[税込]
ブラザー工業タケル事務局　7月予定

ACT　ソリッド・スネーク
MSX2・7800円
コナミ　7月20日

RPG　ティル・ナ・ノーグ
MSX2・8800円
システムソフト　発売日未定

AVG　DPS2
PC9801・6800円
アリス・ソフト　発売日未定

SLG　DUEL川中島(仮称)
PC9801, PC88SR・価格未定
呉ソフトウェア工房　発売日未定

ACT　ネメシス'90
X68000・価格未定
エス・ピー・エス　発売日未定

TBL　パズルトピア
PC9801・7800円
システムソフト　7月予定

RPG　バーズテイルⅠ
PC9801, PC88VA・各9800円
ポニーキャニオン　9月21日

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

成増オフィスの近所にはスーパーカー・レンタルという小さな店があり、フェラーリやランボルギーニがところせましと並んでいる。その隣りには日産のショールームがあり、広々とした豪華なスペースにサニーが展示されている。うーむ、なんだかとってもちぐはぐ。

ソフトスタジオWING

1年前からつくっていた『ミラーズ』の音楽がやっと完成しました。今回は、CD-ROM対応なので生楽器から電子楽器それにボーカルまで使い長時間かけ多重録音して納得できる作品に仕上がりました。また、発売前に『ミラーズ』のデモCDを制作する予定です。

T&Eソフト

X68Kユーザーの皆さんに夏休み前の大プレゼント! 7月13日(金)、『ルーンワース・黒衣の貴公子』X68K版がついに発売となります。お待たせした分、グラフィックとサウンドのパワーアップに全力を注ぎました。本誌コミックとともに応援よろしくね!

テクノソフト

暑い、あつい、あっつーい! と叫びたくなるいまの陽気に、本格的な夏に突入してからのことを考えてしまってグテッとめげてしまうこのごろですが、こんなときはスカッとした『サンダーⅢ』のCDを聴いてFight! CDのお申し込みは8月10日までOKです。

データウエスト

『AYA』はもうプレイしてくれたでしょうか。まだの人は、すぐプレイすべし。ところで、大阪はもう暑いよ~。どれぐらい暑いかというと、金魚を飼うと水が沸騰して金魚が煮えてしまうくらい暑いのです。そういうときはみんなで『Misty 4』をやるとよいかも。

デービーソフト

デービーの夏の新作第1弾は『フラッピーPLUS』。ハードディスクに入れといて、いつでも遊べ、次にやるときは中断したその瞬間から再開できるという便利もの。しかもデービーのワープロ『P1. EXE』を持ってると、文書の編集中に遊べる! こいつは買いっ!

NCS

いまのところは秘密だが、まだ秘密のうちは何とでもいえる喜びがある。これこそ秘密冥利というもの。話は1カ月前にさかのぼるが、『ソルビ』ROMは6月29日発売とあいなり、よろしく頼む、といった感じである。必要なのは理性的な話し合いか?

日本テレネット

こんにちは、皆さん、いまテレネットでは、PCエンジンCD-ROM用のシューティングゲーム『レギオン』を開発中です。このゲーム、2人同時プレイ可能という、画期的なシステムを採用。発売予定は9月下旬です。楽しみなゲームがまたひとつ増えましたぞ。

日本ファルコム

6月23日に『ドラゴンスレイヤーⅥ』のPC98NOTE版が発売されました。これで電車の中(?)でも『ドラスレ』をプレイできるようになりました。そして、いよいよ今月21日に、ミス・リリアの杉本理恵ちゃんがデビューします。みんなで応援してあげてくださいね。

バショウ・ハウス

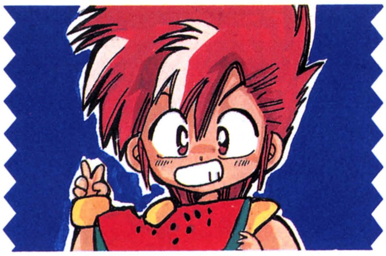


パック・イン・ビデオ

知らないなんていわせない、あの『バトルチェス』がついにPC98で登場! 勝負に徹する2次元モードとエキサイティングな3次元モードの2モード構成。とくに3次元モードでは、人間の姿に変身した駒がチェスボードを戦場とし壮烈な戦いを展開! 楽しみにね。

ハート電子産業

新作『陽炎迷宮』のデモや楽しい情報の入ったパブリッシュウェア4号を配布。PC98、PC88SR、MSX2ディスク版。送料+手数料として切手400円分と機種、意見を書き、〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7Fハート電子産業(株)コンプPW4号係まで!



SOFT EXPRESS

ACT バルーサの復讐
X68000・8800円
ザインソフト　7月下旬

SLG ファースト・クイーンⅡ
PC9801・価格未定
呉ソフトウェア工房　年内予定

RPG ファンタジーⅣ
PC9801・価格未定
スタークラフト　8月末

TBL PIPYAN
X68000・価格未定
ブラザー工業タケル事務局　8月予定

RPG ブラック・レインボウ
PC9801V・8800円
ホビージャパン　8月中旬

RPG ブラック・レインボウⅡ
PC9801V・8800円
ホビージャパン　発売未定

SPT プロテニス ワールドコート
X68000・8800円
エス・ピー・エス　7月上旬

SLG マスターオブモンスターズ マップコレクション
PC9801・価格未定
システムソフト　8月予定

移植ソフト

PC98

●クォース（PC9801・価格未定）
コナミ　発売日未定

●琥珀色の遺言（PC9801N・価格未定）
リバーヒルソフト　発売日未定

●D-Again（PC9801・8800円）
データウエスト　7月27日

●DCコネクション（PC9801N・価格未定）
リバーヒルソフト　発売日未定

●バトルチェス（PC9801・9800円）
パック・イン・ビデオ　7月21日

MSX

●うろつき童子（MSX2・5800円[税込]）
ブラザー工業タケル事務局　7月中旬

●リップスティックアドベンチャー2（MSX2・6800円[税込]）
ブラザー工業タケル事務局　7月8日

●ロードス島戦記・福神漬（MSX2・3800円）
ハミングバードソフト　7月13日

X1, X68000

●アルガーナ（X68000・6800円[税込]）
ブラザー工業タケル事務局　10月予定

●うろつき童子（X68000・5800円[税込]）
ブラザー工業タケル事務局　7月下旬

●シュヴァルツシルト（X68000・12800円）
工画堂スタジオ　発売日未定

●タッグ・オブ・ウォー（X68000・6800円）
ザインソフト　7月下旬

●D-Again（X68000・8800円）
データウエスト　7月20日

●リングマスターⅡ（X68000・8800円）
ホビージャパン　12月中旬

●ルーンワース 黒衣の貴公子（X68000・8800円）
T&Eソフト　7月13日

AVG Misty vol.4
PC98, PC88, MSX2, X1t, X68, TOWNS, FM77・各5000円
データウエスト　7月25日

AVG MIRRORS －夢の血族－
PC88SR(要CD-ROM)・価格未定
ソフトスタジオWING　8月末

ACT REINFORCER
X68000・8800円
ザインソフト　9月上旬

SLG レジオナル・パワー
PC9801・8800円
コスモス・コンピューター　発売日未定

SPT ワールドスタジアム
X68000・価格未定
エス・ピー・エス　発売日未定

ACT プリンス・オブ・ペルシャ
PC9801VM・8800円
ブロダーバンドジャパン

ハミングバードソフト

コンプの愛読者なら、ＯＶＡ版の『ロードス島戦記』は、もうご覧になりましたよね。ぼくなんか36回も見てしまいましたが、さすがなん度見ても感動ものですね。そうそう、ＭＳＸ２版の『ロードス島戦記・福神漬』が発売になります。こちらもどうぞお忘れなく。

PSK

最近の週刊誌に掲載されている写真の中にはひと昔前では考えられなかったようなキワドイ描写が多く見受けられる。健全描写をモットーとするＰＳＫとしてはこのような不健全な表現の氾濫を嘆かずにいられない。健全ソフト、『御病気倶楽部』にご期待あれ！

ビクター音楽産業

ただいまスタッフ募集中です。なんだか知らないがゲームが好き！というかた、どしどし応募してください。パソコン・ファミコン・ＰＣエンジン・CD-ROMと、これからのソフトを制作している会社です。みんな一緒にプログラムしようぜ！

ビー・ピー・エス

夏だ！ 夏だ！ 夏だぁ！ 学生さんは夏休み。学生時代がなつかしいのぉ。さて、PC98NOTEをご使用の皆さん。『テトリス』はちゃーんと対応してますので、安心してプレイしてください。でも、ちゃんとＮＵＭキーをロックしてテンキー対応にしてくださいね。

ブラザー工業タケル事務局

好評発売中の『ＰＡＬ』、みんなプレイしてくれた？　初めてのジグソーパズルＡＶＧなんだけど、パズルって男の人より女の人のほうが得意みたい。女のカンてやつが働くのかな？　世の男の子諸君、がんばって全30面をクリアしてちょーだいネ！

ブレイン・グレイ

私たちは、窓の外を向いて仕事をしているのでときどき同じ高さくらいのビルの人と、ふと顔を上げると目が合ったりとかして困りますが、そ～ゆ～ときは向こうも困っているみたいで、たとえ顔見知りになってもますます困る一方なので、どうにもならない毎日です。

ボーステック

『銀英伝Ⅱ』のＢＧＭは、すべてオリジナルです。壮大な宇宙をイメージさせるいい曲です。戦闘シーンには、３Ｄグラフを表示。戦闘状況がひと目でわかります。その他、コマンドも追加。環境設定もできます。さらに詳しいことは、今後の記事をチェック！

ポニーキャニオン

暑さのきびしい日が続きますが、こんなときはヤッパリ冷房のガンガンきいた部屋でゲームするに限りますね！　７月21日には待望の『ウルティマⅤ』が登場します。今年の夏休みは、これに決まりだ！皆さんぜひプレイしてみてね。

ホビージャパン

『ロンメル』と『ブラック・レインボウ』もやっと終わり、そろそろ愛用マシンの改装計画があちらこちらで立案されます。ＰＣ55Ｚを買う人、アミガ3000に乗り換える人、90ＭＢのハードディスクを買う人などなど。まさに「あやしうこそものぐるおしけれ」ですね。

マイクロキャビン

青い空、青い海、夏がやってきましたね。ザブーン、ザブーン！パソコン持って海へ行こうぜ！きっとそんな日もすぐそこよね。これで体力、知力ともバツグンの小麦色のパソコン少年のできあがり！　ああ楽しみ！　でも、今年の夏は家で『XaK』を極めるべ！

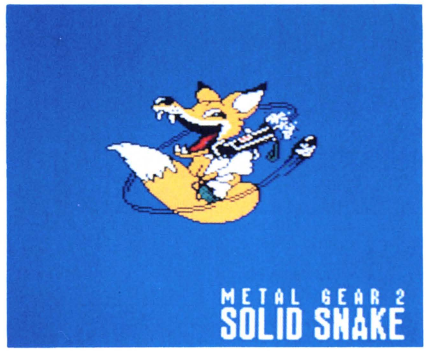
マイクロネット

最近、ここ北海道では天気が雨ちょる。
バイクで30㎞の道のりをやってくる私にとって、雨と風は天敵であり、また友であります。
さらに、本土のミツバチ族も逆上陸してＶサインもしてくれます。
担当は明大昭平でした。

リバーヒルソフト

ＰＣ98版の『黄金の羅針盤』は、現在好評開発中！　楽しみに待っててネ！　ところで、シャープ電子手帳用の『倉庫番』がリバーヒルソフトから発売されているのは知ってるよね！　そして、今度はＮＥＣ電子手帳ＥＴ用も７月に発売の予定。よろしくネ！





コナミの新作『ソリッドスネーク』は「敵と戦わずに行動する」ことをテーマにしたアクションゲームだ。前作の『メタルギア』からさらにパワーアップした内容を先月号に続いて紹介するぞ！

囚われたキオ・マルフ博士を救出せよ！

メタルギア２
ソリッドスネーク
MSX2 R 7800円〔税別〕
コナミ ☎03-264-5678

米ソを始めとする大国間の緊張が緩和され、核兵器の廃棄が進むなか、核武装した謎の軍事国家ザンジバーランドが出現し、世界の脅威となった。また同時に、石油資源が枯渇し、エネルギー危機が訪れようとしていた。唯一の望みはキオ・マルフ博士が発明した石油精製微生物「OILIX」だ。ところが、マルフ博士はザンジバーランドに誘拐されてしまった。博士を救出し、世界平和を守るため、ソリッドスネークは単身ザンジバーランドへ潜入した。

さて、潜入に成功したもののザンジバーランド内部はじつに警戒が厳しい。見張り兵は45度の視界を持ち、絶えず周囲を警備しているし、監視カメラやレーダーもニラミをきかせている。見つかってしまったら「発見モード」になり、兵士が攻撃してくる。一定の敵を倒すか、敵のいない画面に逃げ込むと「回避モード」になる。回避モードでは、追跡してくる２名の追手を倒すか、一定時間発見されなければ、通常のモード（潜入モード）に戻る。

このゲームはなるべく戦いを避けるのが正解。見つかりそうになったら、ホフクモードで物陰に隠れるのがベスト。ホフクモードでは進む速度が遅くなるし、武器も使えないが、トラックや机の下、通風口などを通ることができる。机の下にはアイテムが落ちていることもあるぞ。

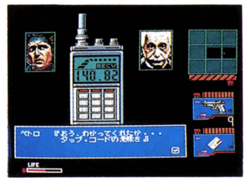
基地の内部や潜入の方法、サバイバルの心得などの貴重な情報は主に通信から得られる。困ったときには、とにかく無線機を使ってみよう。

困難を乗り越えて博士を救出せよ！

ワンポイントチェック

４MビットROM搭載で内容充実。手ごたえタップリ！ SCC付きでBGMや効果音もバッチリだ！

無線機は情報収集のための最重要アイテム！



◀通信は周波数がカギになる。メモしよう！



◀ロイ・キャンベル。今回の作戦司令官として命令、助言を与えてくれる



◀ホーリー・ホワイト。彼女はザンジバーランド内の設備やシステムに詳しい



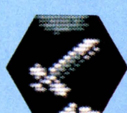
◀マスター・ミラー。サバイバル教官としてアドバイスやヒントをくれる



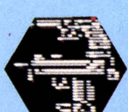
◀ヨゼフ・ノルデン。動物学者。動物全般についていろいろ教えてくれる

武器を使いこなすことが勝利への一歩だ

武器はトラックの荷台や武器庫にある。頻繁（ひんぱん）に使うのはなんといっても銃だ。弾薬の補給は忘れずにしよう！



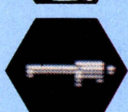
リモコンミサイル
◀前作にも登場したとても強力な武器だ



サブマシンガン
◀連続発射ができるのでとても便利



対人地雷
◀これで敵をワナにはめることができる



サイレンサー
◀銃の発射音を消して気付かれないようにする



マウス
◀トラップやセンサーの発見に役に立つ

アイテムはプレーヤーの危機を救う

アイテムは状況に応じてもっとも効果の高いものを選んで使うのがコツだ。複数のアイテムを同時には使えないぞ！



双眼鏡
◀隣の部屋をのぞけるのでとても便利



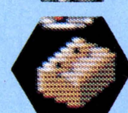
ICカード
◀扉を開ける鍵の役目をはたす。何種類かある



ガスマスク
◀ガス地帯での酸素の減りぐあいが遅くなる

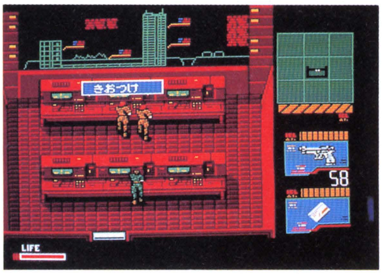


レーション
◀傷ついたプレイヤーのライフが回復する



ダンボール箱
◀中にすっぽり入って隠れることができる

ザンジバーランドへの潜入に成功したぞ！

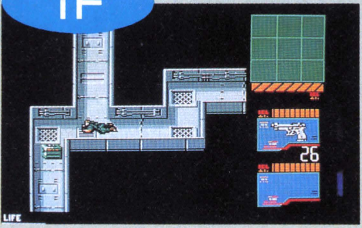


この画面はザンジバーランドの司令室だ。地上４階地下２階建てのザンジバービルと地上30階地下２階建てのタワービルがあり、両方のビルが地下でつながっている様子がよくわかる。

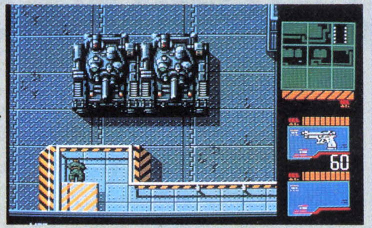
フロアの移動はエレベーターで行うが操作方法にも臨場感がある。このあたりの細かい心使いにも好感が持てるぞ。

ザンジバービルの各フロアはこんな感じだ！

1F



▲無線での指示にしたがって、通風口から潜入する。狭いからホフクモードで進むのだ！



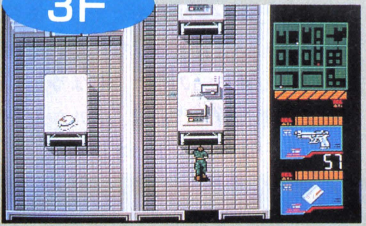
▲ビル内への潜入に成功だ！　武器やアイテムを捜しながら、博士に関する情報を集めるのだ！

2F



▲２階は吹き抜けのデッキになっている。このフロアではICカードや双眼鏡が手に入る

3F



▲研究フロア。監視カメラやレーダー、ガスエリアなどのトラップが多いのはそのため？

早々と博士を発見したと思ったら……！

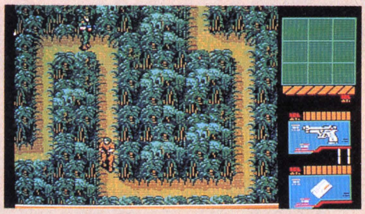


▲ついに博士を発見！でもなんだか様子がおかしいぞ！

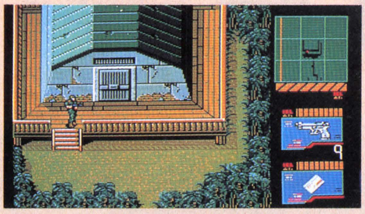
▲なんと博士はニセ者だった！いきなりボスキャラに変身

▲倒したボスキャラの口から意外な事実が告白される……

気をとり直して、もう一度博士の捜索を開始だ！



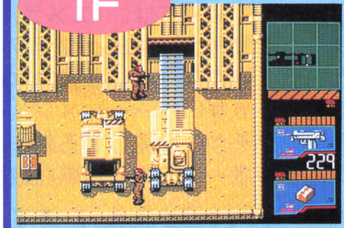
▲博士の監禁場所はジャングルのなからしい。用心深く兵士を尾行すれば、居場所がわかるぞ



▲やっと博士の監禁場所を発見！　さて、どうやって連絡を取ればいいのだろう？

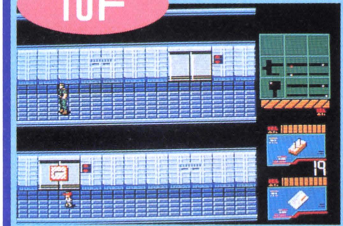
タワービルに到着！

1F



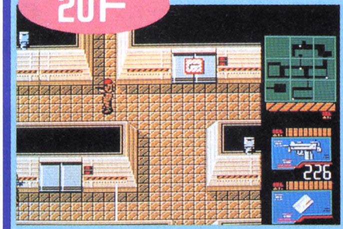
▲タワービルの入口に着いた。入口は閉ざされている。さて、中に入る方法は？

10F



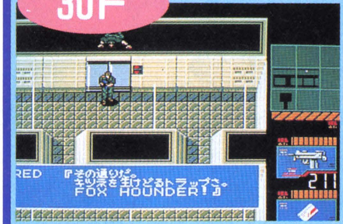
▲子供は大切な情報を教えてくれる。小さいからといって、バカにしてはいけない

20F

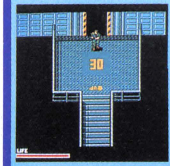


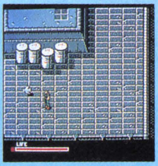
▲このフロアはやけに警戒が厳しい。何か重要なモノが隠されているのだろうか？

30F



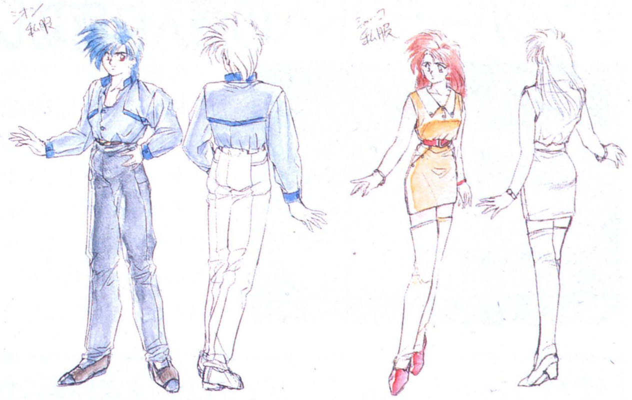
▲タワービルの最上階。エレベーターの外は、いきなりボスキャラだ！





▲タワービルには屋上があった！　そこにはマルフ博士が飼っていたハトがいた。ハトには博士のメッセージが託されている

アルシャーク



あの飯島大魔王が、新たな秘密組織を結成した！しかもその組織には、『エメラルドドラゴン』のゲームデザイナー飯氏とグラフィックの木村氏という、強力な（なにが強力なんだか、わかったもんじゃないが……）メンバーが参加する。彼らがひそかに企画してる新作とはなにか、勇気あるレポーター木村が熱血取材してきたぞ！

花の底抜けトリオの新作はSF・RPGだっ!!

SOFT EXPRESS
アルシャーク
機種未定　価格未定
ライトスタッフ　☎03-360-5708

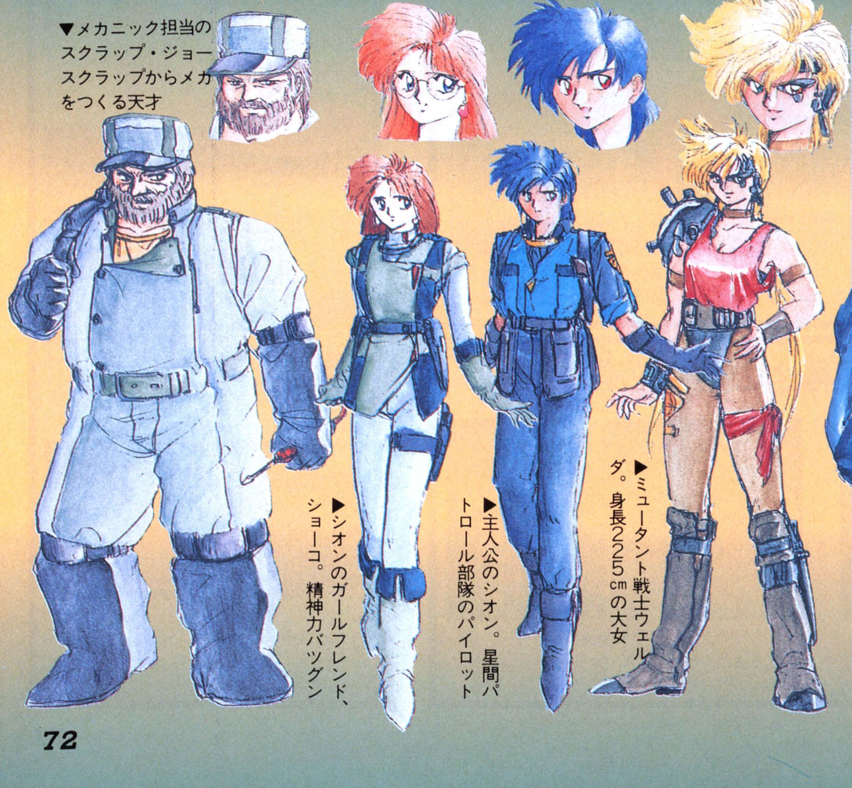
こんにちは、木村です。いま、大魔王のひそむダンジョンのそばに来ています。あ、大魔王が出てきました。あいかわらず顔が丸い！まるでゴムマリのよーだ。おや、続いて出てきたのは飯氏。飯島から島を取ったらタダの飯、あ～コリャコリャ。こんな名字では、彼の人生は呪われたも同然だぁ。お、次に出てきたのは木村氏だ。このイボンヌと同じ名字とは、彼の人生もまた、お先まっ暗か!?

ちなみに彼らの新会社の名は「ライトスタッフ」。これは、頭の軽いスタッフばかり、とゆー意味ではなく「正しい資質」とゆー意味だぞ。では、彼らのいう正しい資質とは、なにか。それは、ズバリ色モノのことでしょう。

彼らの第１弾の作品は、『アルシャーク』とゆーRPG。シナリオは飯氏、キャラデザインは木村氏。メインストーリー以外のサブストーリーが30以上もあり、「１万回やっても同じストーリーはない！」(飯島氏談)とか。ふふ、大魔王め、１万回もやるヤツぁいねーよ、と考えての大言壮語だな。みんな、ぜぇったい１万回やろーぜ！

『アルシャーク』の後にはアクションゲーム、戦国忍者ＳＬＧが続々と登場予定とかで、鼻息も荒い３人組。実力も変態さも超一流の彼らに、いまゲーム界の熱い視線が集中しているぞ(笑)。

この4人が『アルシャーク』メインキャラ！

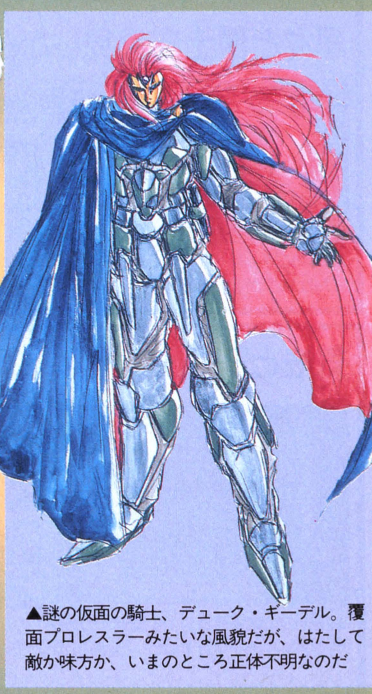


▼メカニック担当のスクラップ・ジョー　スクラップからメカをつくる天才

▶シオンのガールフレンド、ショーコ。精神力バツグン

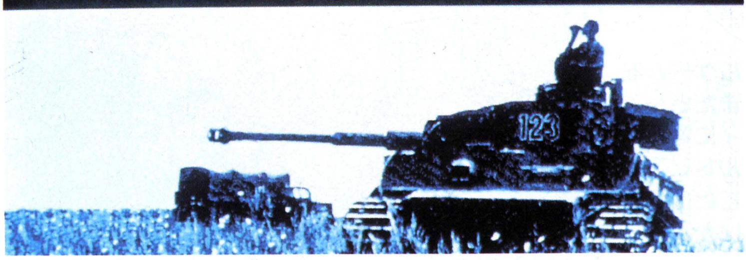
▶主人公のシオン。星間パトロール部隊のパイロット

▶ミュータント戦士ウェルダ。身長225㎝の大女



▲謎の仮面の騎士、デューク・ギーデル。覆面プロレスラーみたいな風貌だが、はたして敵か味方か、いまのところ正体不明なのだ

機甲師団



「映画を見るようにSLGも楽しみたい」。従来のSLGにあきたらない思いを抱いている人にピッタリのSLGが登場！ その名も『機甲師団』。アートディンクならではのひと味ちがう意欲作だ。

これがG.H.Q.画面



迫力のビジュアル・グラフィックが魅力だぜ!

機甲師団

PC9801シリーズ {3.5D 5D} 9500円〔税別〕

アートディンク ☎0474-77-7541

アートディンクの『機甲師団』は第２次大戦の機甲戦を扱ったウォーシミュレーションだ。プレイヤーは連合軍機甲師団の師団長の立場で、各戦域を転戦、フランス本土からドイツ軍を一掃しなければならない。

第一印象は､｢とにかく視覚に訴えるSLGだ｣ということ。ちょうど戦争映画で見られるような航空機の視点から見た画面がそのままゲーム画面となっている。

このほかにもいくつか注目すべきシステムがある。まずは部隊の指揮系統の概念。師団から小隊まで階層化され、それぞれの部隊には指揮官が配されている。指揮官が戦死すると、配下の部隊は行動不可能となるので、もっとも重要な要素というべきだろう。

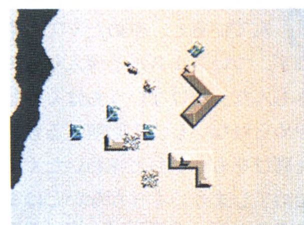
次に挙げられるのが、戦闘支援システムの充実。支援砲撃・爆撃を始めとして、ごく一般的な補充、変わったところでは物資空輸が用意されている。自軍の消耗率・戦力を把握しながらの作戦計画が要求されるのだ。

難しいSLGはどうも……とか、SLGにビジュアルな要素を求める人におススメの作品だ。

ワンポイントチェック

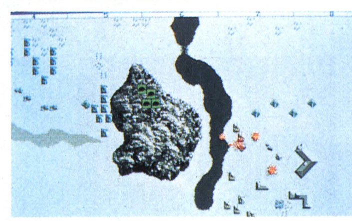
機甲師団という以上､｢各国戦車の性能」といった要素を導入して欲しかった、という気もするが……。

迫真のビジュアル!!



◀上陸戦にて。建物の陰で待ち伏せする独軍機甲部隊

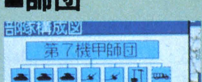
戦闘開始!!



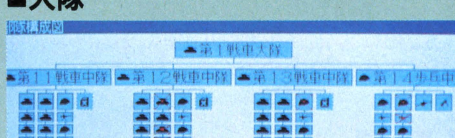
▲敵を支援砲撃で叩いてから進撃開始！ 勝利は近い

階層化された部隊編成なのだ

■師団

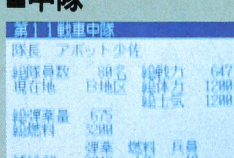


■大隊

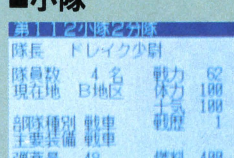


マウスクリックで順番に各部隊の状態を参照することができる。常時参照して、消耗が多い部隊には補給・補充を施すべし。また、指揮官が戦死している場合には、新たに赴任させなければならない

■中隊



■小隊

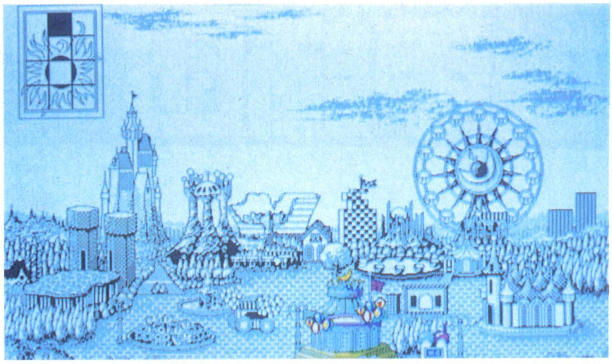


戦闘支援システムは充実のひと言!



▲支援要請はGHQ画面にて行う。このうち圧巻なのが爆撃要請。実際に航空機が飛来して、絨毯(じゅうたん)爆撃を行ってくれる。『機甲師団』ならでは、だ

パズルトピア


▲はじめはモノクロの遊園地が、パズルをクリアするごとにカラーになるのだ

『上海』『銀河』など、熱中度100%のパズルゲームを送り出してきたシステムソフトが、またまたとんでもないモノをつくってくれた。バラエティに富んだ20種類のパズルを詰めこんだ、この『パズルトピア』を手にしたその日から、睡眠時間が減ることは間ちがいなし。パズル好きの諸君、覚悟はいいかな？

パズルだらけのゆかいな遊園地へようこそ！

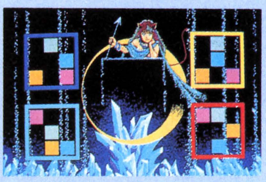
SOFTEXPRESS
芦ヶ原 伸之の
パズルトピア
PC9801シリーズ 5D/3.5D 7800円〔税別〕
システムソフト ☎092-752-5262

おもしろいパズルゲームで遊んでいると、やめたくてもやめられず、ついズルズルと深入りしてしまうもんだ。解けないうちはくやしくてやめられないし、１回解けると、解けた喜びをもういちど味わいたくて、また始めてしまう。キリがないとはまさにこのことだ。『倉庫番』『上海』『テトリス』などなど、お世話になった(?)作品は数知れない。この『パズルトピア』も、始めたが最後、やめることのできない、麻薬的パズルソフトのひとつだ。パズルづくりのプロ、芦ヶ原伸之によって選りすぐられた20種類のパズルは、どれも手ごたえ十分。パズル通を自負する強者でも、かなり手こずらされるだろう。

『パズルトピア』のメイン画面は遊園地で、遊園地内のアトラクションのひとつひとつがパズルになっている。好みのアトラクションにカーソルをあわせて、マウスのボタンをクリックすると、パズル画面に切り替わり、難易度Ａランクの条件でクリアすれば、さまざまな楽しいイベントが起こり、そのアトラクションに色がつくのだ。はたしてキミは、『パズルトピア』のすべてのイベントを見ることができるかな？ レッツ、トライ！

ワンポイントチェック
パズルを解くと、ハデな仕掛けを見ることができる。とってもきれいで、思わず見とれちゃうよ。

キミの頭脳の限界にチャレンジ！

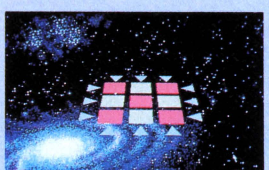

▲４枚のカラープレートを重ねて同じ色が隣接しないようにする


▲８つのコーヒーカップを、ある規則にしたがって並べるパズル


▲１～15の番号のついた観覧車を番号順にきれいに並びかえる

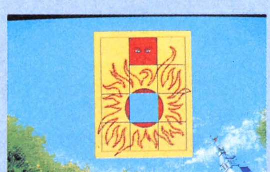


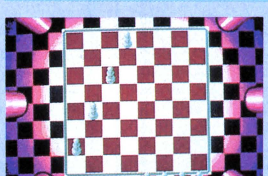
▲９枚の地図の絵が、キチンとつながるように並べるパズル

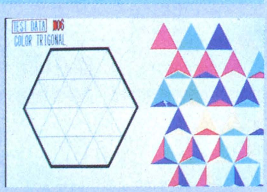

▲パネルを１列ずつ、くるりと回して、同じ色にそろえる

『パズルトピア』には、古くからあった伝統的なパズルから、最新のアイデアによるパズルまで、全部で20種類ものパズルが用意されている。ここに紹介した10種類のほかにも、まだ10種類のパズルがあるのだ。

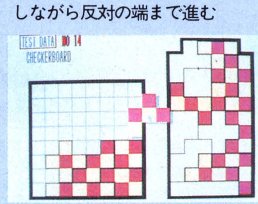

▲敵の戦車に見つからないようにしながら反対の端まで進む


▲タイルをすべらせて、お陽さまの顔を完成させる


▲８個のクイーンの駒を、殺しあわないような位置関係に並べる



▲カラフルな正三角形のタイルを並べ替えて、ある模様をつくる



▲チェッカー模様のブロックを、正方形のマス目の中におさめる

 ※画面は開発中のものです



ゲームセンターでおなじみの「ブロック消し」パズルゲームがFM-TOWNSに移植された。すばやい頭の回転と、的確なキー操作が要求される、ちょっと辛口のパズルゲームだぞ。

マークをそろえて、ブロックを消そう！

パズニック

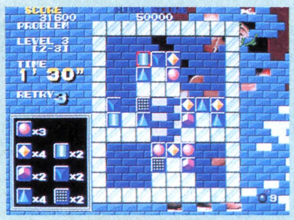
FM-TOWNS CD 9800円〔税別〕
ビング ☎044-722-4682

『パズニック』は、アクション性をもった「絵あわせブロック消し」パズルゲームだ。同じマークのブロックを並べて、画面内のブロックをすべて消すのがこのゲームの目的である(同じブロックがふたつ以上接触すると、そのブロックは消滅する)。

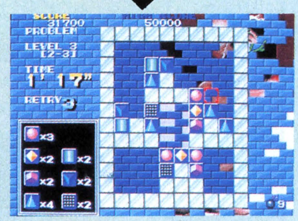
『パズニック』は、画面だけ見ていると、シンプルで簡単そうなパズルなのだが、実際にプレイしてみるとなかなか難しい。思いもよらぬひっかけトリックの連続に、頭をかかえて悩んでしまうこともよくある。しかも、操作テクニックが未熟だと解けない面も少なくない。けっこうシビアなパズルゲームなのだ。

アーケード版の見どころ(？)だった、Hなグラフィックも FM-TOWNS 版では他とはちがって完全に再現されている。パズルのほうはアーケードそのままなので、おもしろさは保証付き。じっくりと楽しめる1本だ。

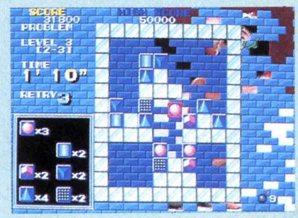
3個のブロックは、3個まとめて消さないとダメだぞ



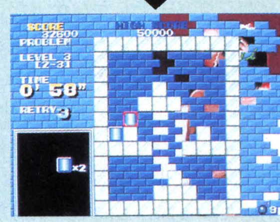
▲「赤マル」を落としてから、右端の「黄色」を消す



▲残ったふたつの「黄色」を消したあとで……



▲「赤マル」をストンと落として、3個まとめて消す

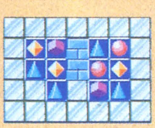


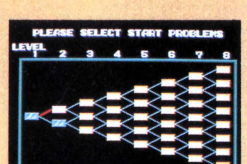
▲残ったブロックをかたづけて、ステージクリア！

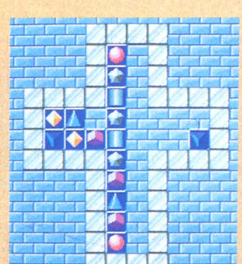
ワンポイントチェック

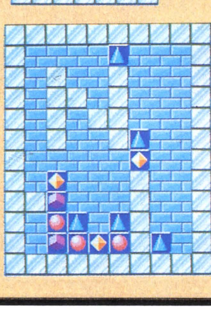
最後の手段として爆弾なんていうのも設定できるようになっている。いざとなったら使おう。

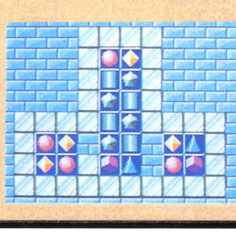
『パズニック』のステージは、下のような枝分かれ式の構成になっていて、攻略ルートはプレイヤーが自由に決められるようになっている。各ブロックには、それぞれ4つのステージがあり、合計で144ものステージが用意されている。めざせ全面クリア！

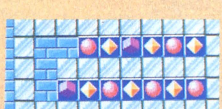




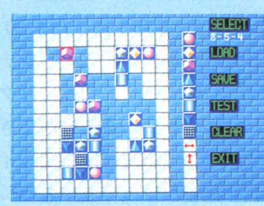








オリジナル面もつくれるぞ

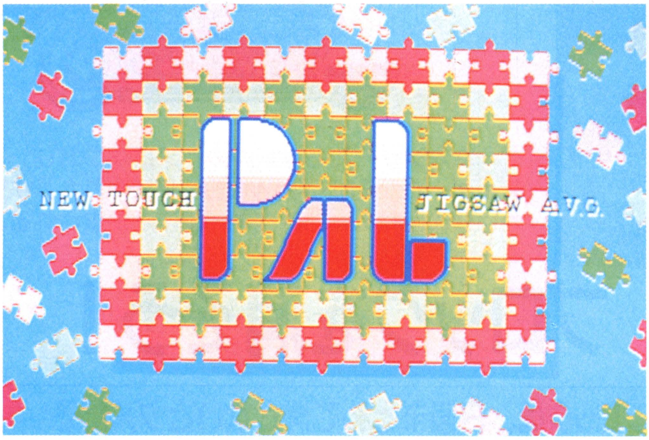


▲TOWNS版には、面のエディット機能がある

TOWNSだけのお楽しみ



▲お楽しみアーケードのHなグラフィックも移植。コレでやる気倍増!?



ジグソーつくれば話がすすむ新ゲーム

ジグソーパズルとアドベンチャーをいっぺんに楽しめる新感触ゲーム『PAL』。バラバラのピースを組んで絵を完成させるとアドベンチャーに変身、コマンド選択でストーリーをすすめていくという両方のゲームのおいしいところをミックスさせたこのソフト、本当の顔はジグソーなのかアドベンチャーなのか？

SOFT·EXPRESS

パル

PC9801VMシリーズ　5D　4,800円〔税込〕
ブラザー工業タケル事務局　☎052-824-2493

ETC　いままでにもジグソーパズルのゲームはあったけど、それはただジグソーでしかなかった。しかし、いま、アドベンチャーゲームとの合体によって新しいゲーム『PAL』が生まれたのだ！　ジグソーとアドベンチャーのふたつのモードを行ったり来たりしてストーリーを進めていく。マウス対応だから操作も簡単、気持ちよく楽しめるゲームなのだ。

今回のシナリオ「ワンダートリップ・チズル」は突然見たこともない世界に入りこんでしまった女の子が魔王を倒すハメになるというお話。ジグソーでもアドベンチャーでもグラフィックは気になるところだけど、今回はアニメーターの金山明博氏(「超電磁マシーン・ボルテスV」等を手掛けた人)が協力してるので文句ナシ。アドベンチャー自体はそんなに難しくなく、サクサクとストーリーを進めることができるんだけど、パズルの方はけっこうイジワル。上下左右がひっくりかえっていたりして、素直には絵を完成させてはくれないのだ。

『PAL』は追加シナリオで新しいストーリーを出してくれる予定だし、これはいくらでも楽しめそうだぞ。

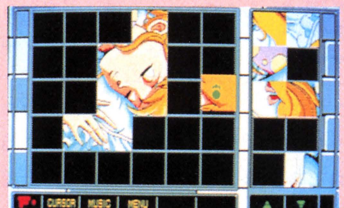
ワンポイントチェック

あっさりした見た目のワリには人をひきつけるモノがある。追加シナリオにも期待するぞ。

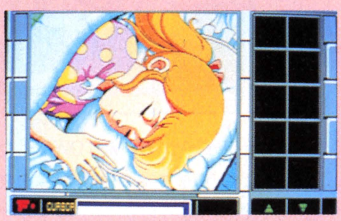
ジグソーができなきゃ話になんないぞ



▲新しい場面にくると絵がチラッと表示される。このときに全体をつかむべし



▲横にバラバラにされたピースがならべられている、そこから選んで……こうかな？



▲パーツは上下ひっくりかえってたりするのもあるからけっこう難しいんだけどね



▲完成！　ファンファーレが鳴った後メッセージなどが出る。ここからアドベンチャー



毎度おなじみ魔王VS女の子



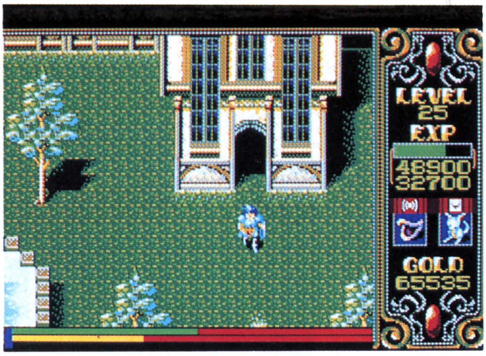
▲家を出ると、そこは見たこともない不気味な世界。どうなっちゃってんのよっ



▲えっえっ？　何コレ、いつの間に私こんなカッコになったの、ヤナ予感がする……



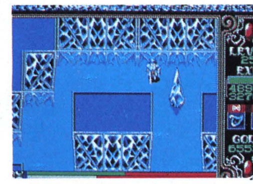
▲やっぱり出た！　気持ち悪いわね、近寄らないでよ。ヤダヤダこないでってば！



サークII

SOFT EXPRESS

リアルさを重視したVRシステムで話題を呼んだ、あのアクションRPG『サーク』の続編が完成間近！　今度の旅では、より立体的な多重スクロールで爽快なプレイが楽しめそうだぞ！


▲結晶の採掘場。カベが光っているのが幻想的で美しい

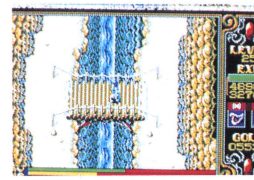
より立体的になった『サーク』の続編なのだ

サークII
PC9801シリーズ 5D
PC8801SRシリーズ 3.5D　価格未定
マイクロキャビン　☎0593-51-6482


▲ステータス画面。新たなパラメータも追加されているぞ

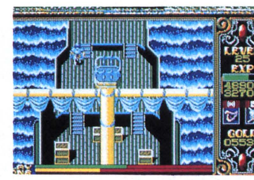


▲おなじみピクシー。だが様子が変だ。何かあったのだろうか？

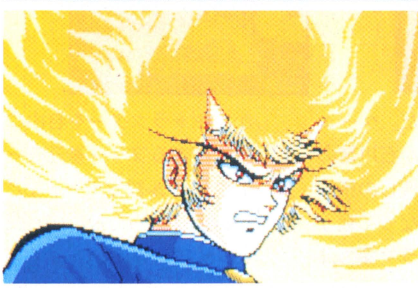

▲谷の橋の上。多重スクロールで高さの感じを出している

『サークII』では、8方向への移動に加えて、剣で切りつけたり、ジャンプできたり、前作の最後の対決で使った、フォースショットによる魔法攻撃ができるなど、前作に比べアクション性の高いＲＰＧに仕上がっている。

フォースショットとは、プレイヤーのレベルに応じて６段階に成長する発光弾のことだが、持つ剣によってその発射パターンは変化するのだ。なおシナリオは４つに分かれていて、最初はボローズの森から。各ステージの終わりには、手ごわいボスキャラも待ち受けている。厳しい旅になるぞ。

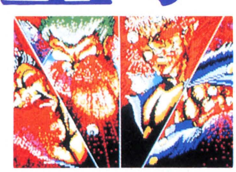

▲船の上だ。今回は船のなかでも冒険が展開していくぞ

※画面は開発中のものです。

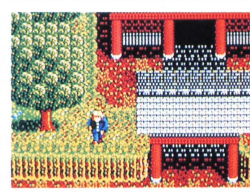


手天童子










▲フィールド画面では、子郎を狙うさまざまな敵が出てくる。はやく仲間の５人をさがしだせ

OVAにもなった永井豪の伝奇SF超大作漫画『手天童子』を君は知っているか？　現代日本を舞台にくり広げられる時空を超えた鬼伝説。壮大なスケールの物語だ。その名作が遂にゲームになる。しかも200枚に及ぶイベントシーンの原画を氏自らが描き下ろしたという気の入れよう。永井豪特有の凄惨で色っぽいシーンが随所にちりばめられているのだ。さあエニックスが満を持して送る久びさの本格派RPGを徹底してマークしろ！

あの永井豪原作の和風ファンタジーRPG

手天童子
PC8801SRシリーズ 5D
PC9801 VMシリーズ 3.5D　8800円〔予価〕
エニックス　☎03-5272-2374

赤ん坊の時、鬼に「15年間たのむ」といわれて人間の手に預けられた手天童子郎。鬼の血筋をひく少年の運命の物語は、15歳になった時から始まる。

彼の周囲ではさまざまな怪事件が起こり始める。学校そして町の中と……。

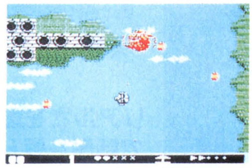
手天童子郎つまり君は、つぎつぎと現れる邪鬼や魔鬼との闘いのなかで徐々におのれの出生の秘密を知っていく。それと同時に５人の導かれし仲間と出会い自らの運命と対峙していくことになるのだが……。

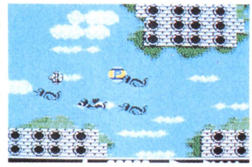
ゲーム用にダイナミック'プロが新たに書き下ろしたオリジナルシナリオを、永井豪の手掛けたド迫力グラフィックが盛りあげる。

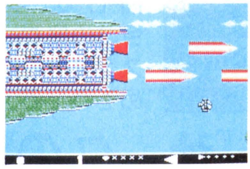
原作を読んでいる人も読んでいない人も、永井豪独得のおどろおどろしくて幻想的な世界にどっぷりとはまりそうだ。

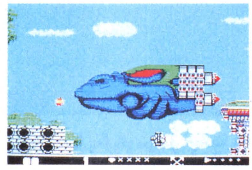
コロコロ変わるスクロールがクセ者のシューティング




◀どこからでもくる敵にすばやく攻撃方向を変えよう


◀敵を倒すとでてくるパワーアップアイテムを取れ！

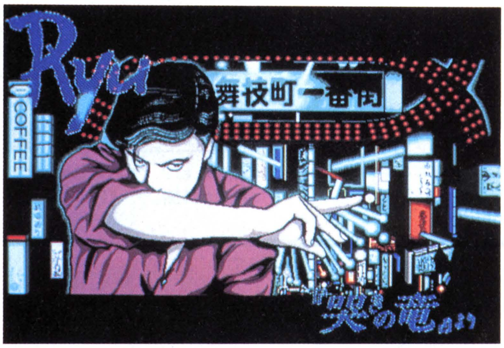

◀けっこうキビシイところ。タイミングよくすりぬけよう


◀一面の中ボス、こんな奴にデカイツラさせてちゃダメだぞ

SOFT EXPRESS
バルンバ
MSX2　3.5D　6800円〔税別〕
ナムコ　☎03-756-7651

ナムコからＭＳＸユーザーに贈る新作は『バルンバ』。ＰＣエンジン版にＭＳＸならではのアレンジを加えたこのゲーム、スクロール方向があっちこっち変わるという、ちょっとかわったシューティングゲームだ。自機の武器発射方向は変えられるけど、あせって変な方向撃ったりしないように。見た目とちがって厳しいゲームだけど、シューティングが好きって人には待望のゲームかな。

戦いに勝ち続ける。それが雀士“哭きの竜”の定めなのだ

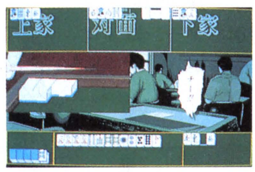




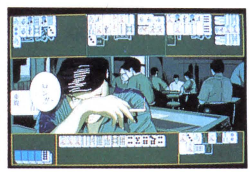
◀ビジュアルはウルフチームのお家芸。今回もバッチリだ



◀ゲーム操作のコマンドもそれっぽく。マウス使用も可能



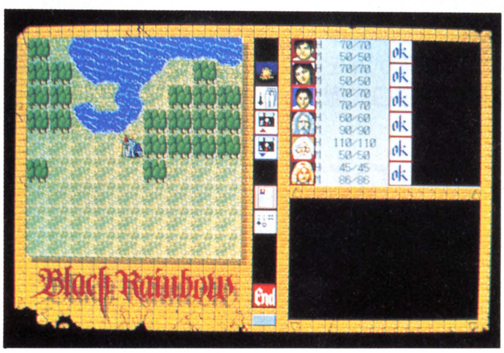
◀ゲーム中も効果的なアニメシーンが雰囲気を盛り上げる


◀上がればキャラクター表示。よりドラマチックに！

SOFT EXPRESS
『哭きの竜』より
PC9801シリーズ　3.5D/5D　11600円〔税別〕
ウルフチーム　☎03-5273-4795

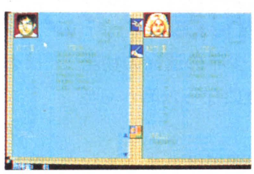
「別冊近代麻雀」に連載中の劇画『哭きの竜』が、原作に忠実にゲーム化された。今度はキミが厳しいプロ麻雀の世界で勝負を競うのだ。ゲームは、プレイヤーが石川喬の舎弟になって竜捜しの旅に出る章と、竜になって戦う章のふたつのドラマ編のほか、キャラクターを自由に選択できるフリー雀荘モードや、ルール設定モードなどがある。上がった役に応じたビジュアル表示も楽しめるぞ。

画期的なシステム導入の純粋本格派ファンタジーRPG登場




◀イベントが起こると画面中央にグラフィックがあらわれる


◀ダンジョンでは見える所だけが映し出されるのだ


◀ステータス表示は実に詳細を極めているのだ


◀戦闘はテーブルトークRPG風のタクティカルコンバット

SOFT EXPRESS
ブラックレインボウ
PC9801シリーズ　3.5D/5D　8800円〔税別〕
ホビージャパン　☎03-354-9341

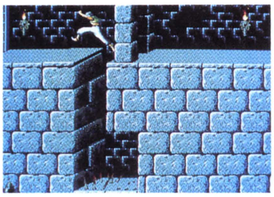
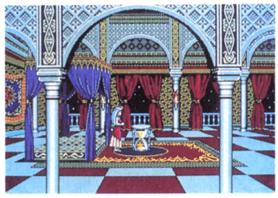
スカルゲイン大陸付近に浮かぶ、エスタス島内の２カ国は、戦争状態。ネヴェル国は壊滅しつつあり、アトラン国はその魔手を大陸全土に伸ばし始めていた。アトランの野望を阻止することが、このファンタジーRPGの目的だ。画期的なのは、キャラクターメイキング。職業がなく好みの“修業”を選ぶことや、能力値の初期値が自由設定できるなどの目新しいシステムに注目だ。

超リアル、超スムースな動きを見よ！

プリンス・オブ・ペルシャ

PC9801VMシリーズ 5D/3.5D 9800円〔税別〕
ブロダーバンドジャパン ☎03-341-1135

アメリカで大ヒットしたアクションゲームの移植版。各種のアクション映画を研究しプログラムしただけあって、キャラクターの動きはさすがに精密でなめらか。面ごとに登場する豊富な仕掛けや敵もリアルだ。制限時間内に、キミは牢を抜け出し、ペルシャの姫を助けることができるかな？

“ガンダム”にうるさいキミもこれで満足

機動戦士ガンダム プラスキット

MSX_2 3.5D 3500円〔税込〕
ファミリーソフト ☎03-924-5453
（タケルで発売）



MSX_2版の『MSフィールド機動戦士ガンダム』を持っているキミに朗報！ マップが増えて、キュベレイやサイコガンダムMKIIなどの新たなモビルスーツ16体も入った、データディスクが出たのだ。前のデータも生かしてより楽しめるね。

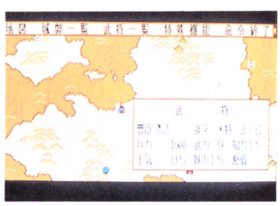
RPG要素を導入した新しい『斬』に注目

斬 夜叉円舞曲

PC8801SRシリーズ 5D 9800円〔税別〕
ウルフチーム ☎03-5273-4795

ノーラインマップで話題を呼んだ戦国シミュレーションゲーム『斬』に、『ヤシャ』の設定をバックストーリーとして導入。呪術の登場や、組織編成により可能になるユニットのオート操作など、新しい試みがまたもや用意されている。ドラマチックなSLGを楽しみたい人にはこちらの『斬』がおすすめだ。



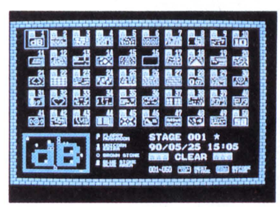


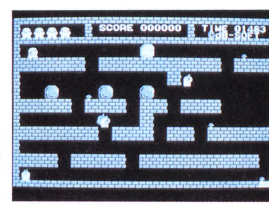
おもいきり頭を悩ませてくださいな

フラッピー プラス

PC9801シリーズ 5D
J3100シリーズ 3.5D 5800円〔税別〕
デービーソフト ☎011-807-6700

『フラッピー』といえば、懐かしいと思う人が多いのでは？ そう、あの、パズルとスリルあふれる追いかけっこがバランス良くミックスされたアクションパズルゲームの再登場なのだ。基本は同じだけど単色表示でモノクロ対応。ビジネスソフトにも組みこめるという新機能つきだ。





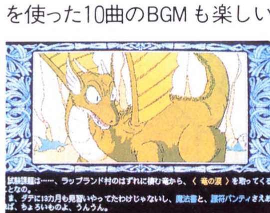
ほんものの魔女になれるんでしょうか？

つくねちゃんの大冒険

PC9801VMシリーズ 5D 7800円〔税別〕
テクノポリスソフト ☎03-435-0834

魔女見習いのつくねちゃんは、魔女の仮免許試験日の前日に大事な護符パンティと魔法書を盗まれてしまった……。魔法が使えない彼女は、試験にパスできるだろうか？ 個性あふれるキャラクターが続々登場するコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。クラシックなどを使った10曲のBGMも楽しい。



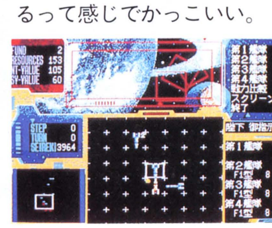


シナリオ重視のSLG、MSX_2に登場

シュヴァルツシルトII 帝国の背信

MSX_2 3.5D 9800円〔税別〕
工画堂スタジオ ☎03-353-7724

宇宙を舞台としたSFシミュレーション『シュヴァルツシルトII』がMSX_2版に登場。Iの続編ではなく、広大なシナリオのひとつとして、今回はソマリ星系が舞台となるのだ。指揮官となるキミの戦略センスがふたたび試されるぞ。戦闘シーンのグラフィックもSFしてるって感じでかっこいい。



●隔月連載リセットちゃん、今月はなんとHゲーム……

 ●アリスソフト☎07442-4-7855／PC98VM、FM-TOWNS、X68000／6800円〔税別〕

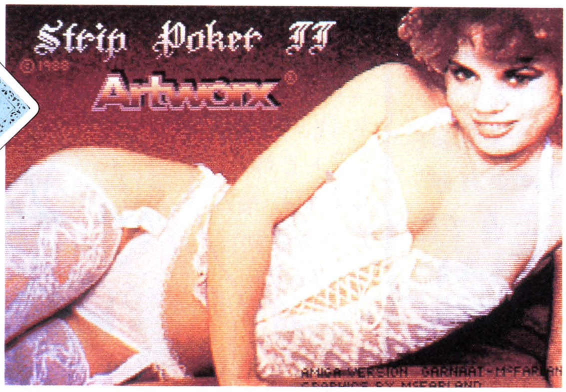


リセットちゃんへのリクエスト、お手紙は

〒102千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部リセットちゃん係まで

次回リセットちゃんは10月号登場予定！

AMERICAN SOFT EXPRESS



さて、こちらは今月から始まる新コーナー「アメリカン・ソフト・エクスプレス」。アメリカのいろんなゲームソフトを、古い新しいにはこだわらず、コンプティークならではのユニーク（とゆーかヘンタイとゆーか）な視点から紹介していくつもりだから、みんな覚悟して待つよーに。まず第1弾は、なんとアメリカ産Hソフトだぞ。さすがコンプ、のっけから色モノとは……むは、むははは。

アメリカの脱がせゲームは、いとオカシ！

SOFT EXPRESS

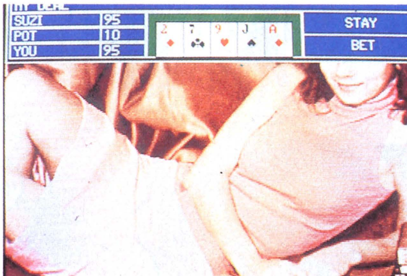
Strip Poker II

IBM, Apple IIGS, Amiga, Atari-ST　$39.95

ARTWORX

外人の女って、セクシーなんだかコワイんだか、よくわかんないスゴ味がある。顔もカラダも肉食人種。でも、そのアニマルな魅力がイイって人もいて、そーゆー野獣派のキミにおススメなのが、このアメリカ版脱がせポーカーなんである。

ゲームを立ち上げると、ふたりの女が画面に登場。どちらか好きなほうを選べるワケやね。ゲームの内容は、おなじみのポーカー。相手の持ち点をすべて奪うと、敵は自分のドレスや下着を賭けてくる。1枚、また1枚と脱いでいく姿は、実写取りこみ画面だから、とってもリアルなのだ。しかもデータディスクを使えば、いろんな女（約1名、男もいるが）と楽しめる仕組み。やっぱ愛とHは万国共通なんだねぇ。





▲ゲーム画面は、このとーり。ウィンドウは上下に動かせるから、ジャマにはならない

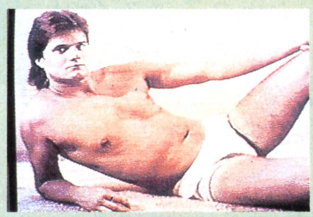


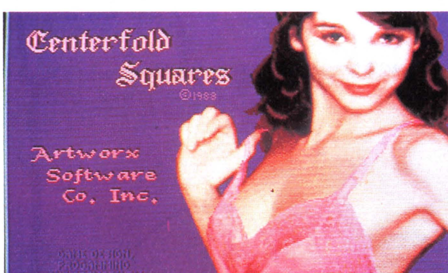


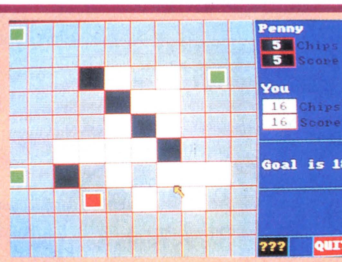
▲これは最終画面じゃないぞ。最後はどんな絵になるのか、どこまでいくか……アメリカ版だけに期待できるね



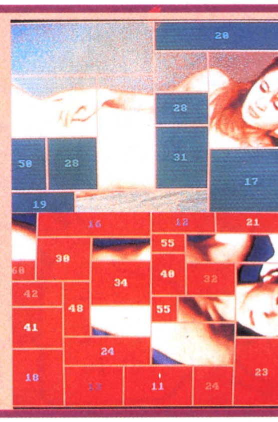
データディスクには、なぜか男もまじってる。こんな暑苦しいヌード、いったいだれが見たがるんだよ！







◀白が自分。最初に指定された数だけ陣地を取れば勝ちなのだ



◀パネルには、それぞれ取るべき陣地の数が書いてある。とーぜん、オイシイ画面は数字も大きいのだ

脱がせゲームはポーカーだけじゃない。こっちはオセロ勝負だぜ。このゲームの場合は、相手が脱いでいくシステムではなく、相手のヌードを隠しているパネルを1枚1枚開いていくのだ。パネルに表示された数字の数だけ陣地を取れば、そのパネルが開いて、白いお肌がチラホラリ。う〜ん、いけず！

 ●データディスクは$19.95 ●CENTERFOLD SQUARESは機種Amiga, IBM, Atari-STでARTWORXから$29.95

ゼネラルプロダクツの

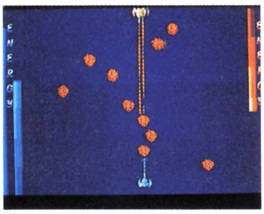
同人ソフト自由自在

ゲームをプレイするときは、異常に真剣な態度になってしまうんだけど、同人ソフトをプレイするときには妙にホノボノした気持ちになっちゃうんだよな。この楽しさと雰囲気が同人ソフトの魅力なのかな。

JALECK'88／EXPLODE／REFEEDER

JALECK'88

このゲームは先月号で紹介した〝JALECK〟の88版。68版との違いは当然のグラフィックの差とオプションウェポンがない点だ。



◀戦いの舞台は天と地と、だ！　バリアーとレーザーを駆使してチョロチョロ動き回る敵をブチ殺せ！



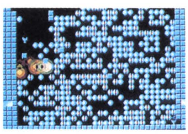
◀性格のちがうコンピュータとのバトル

もちろん対戦も可能だし、異常に賢いコンピュータとの戦闘も可。ただ撃ち合うシンプルさに◎だ。

EXPLODE



◀戦闘の前にセッティングをしよう



▲細々したフィールドのなかで死闘を繰り広げるのだ

このゲームも対戦タイプ。誘爆する機雷？　を破壊しながら敵を倒すのが目的。

REFEEDER

一見しただけでは分からないと思うのでちょいと説明。表示されてる固定フィールドのなかでボールをぶつけ合うというゲームなのだ。ボールのコントロールがなかなか自由にできない分、結構熱くなっちゃうのは保証付。



◀画面がぜんぜん派手じゃないぶん、ゲームに没頭できる

このグループの特徴はただひとつ。対戦型ゲーム命！　ということだ。今回紹介した3本のソフト、いずれも対戦型でVSコンピュータ、VS人間が選択できるんだけど、やはり遊ぶとしたらVS人間でなきゃつまんない。お互いに卑怯な技を駆使して、友達をなくすことに全力を尽くさなければならないのだ。欠点は操作性がふたりのときいまイチなこと。キーボードだとしょーがないか、て気もするけど、ぜひ改良して欲しい点なのだ。

HALT Software

- JALECK88／88SR
- EXPLODE／88SR
- REFEEDER／88SR

美食倶楽部／II／クイズ・FM音源は最高



『美食倶楽部II』はアニパロアドベンチャー。とはいうもののふんだんに盛り込まれたギャグが結構キマッてていい気分なのだ。



◀日曜のお茶の間を楽しませてくれている「陽気な例の人」も元気に登場するぞ



◀未来から来た機械仕掛けの猫と一緒に、年中問題を引き起こしている優柔不断な「めがねのガキ」も出演だ

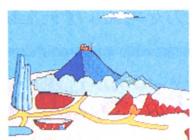


◀こいつは悪役。フラボ王国のフーズバットという



◀かわいい女の子が登場しないとやる気が出ないよね

アドベンチャーゲームをやってると、先になかなか進まなくてイライラすることがままあるんだけど、右のコーナーにも紹介してあるようにこれだけグラフィックがユニークで楽しければそんな苦痛もヘッチャラだよね。ホントおもしろいゲームだ。



▲これが全体マップ。テンキーでポインタ（？）を操作して行きたい所へ行くのだ



▲ガンガン登場する変なキャラクターたち。一筋縄ではいきそうもないこの連中と、君はどれだけつき合うことができるかな？

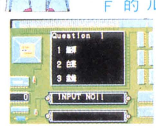


◀ちなみに左はこのソフトの前作にあたる「美食倶楽部」パートIだ。変さにかけちゃパートII以上かもしれん

プログラムテクニックもグラフィックも音楽もまだまだ甘いけど、エンターテインメント性では勝るとも劣らないできだ



◀FM音源をフルに駆使した画期的ソフトが、『クイズFM音源は最高』



▶音楽で表現された言葉探し、つー感じかな

FARG TEAM

- 美食倶楽部I／88SR
- 美食倶楽部II／88SR
- クイズFM音源は最高／88SR

※このページのソフトに関するお問い合せはゼネラルプロダクツ（☎0422-22-1980）まで

プロの編集者がよく言う悪口に「これじゃまるで同人誌だよ」とか「同人誌と勘ちがいしてねーか？」なんてのがある。いずれにせよ同人誌の作品＝レベルが低いという考えが根底にあるわけだけど、ま、結構逆恨みっぽい半端な知識でそんなことをいってるのも事実だね。それは逆に同人誌というものがメディアとしてそれなりの力を持って、その存在が認められているという証明でもあると思うけど。

じゃあ考えてみよう。同人ソフトの場合、すでにメディアとしての力を持っているか？　これは大きく疑問の残るところだろう。それはなぜか。この謎は次号にて明らかにしていくぞ。

今どきランバダなどと書くと
笑われるぞ！
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル コンプティーク編集部
同人ソフトはランバダでウッ！の係

大河破天荒小説「燃える編集野郎・第二部・第七章―未来―」たかだかチンチロリンで警察に捕まった浜田は、その饒舌さと巧みな嘘で今や刑務所の闇の支配者にまで成り上がっていた。やがて、そこに一人の男が入所してくる。その名は鳥居。奴こそ世界で初めて夢の機械〝タイムマシーン〟を開発した天才科学者であった。浜田はその機械を使い、ある悪巧みを考えていた…　続く

SOFT EXPRESS EXTRA

テーブルトーク&カードゲーム大紹介

なにもパソコンゲームばかりがゲームじゃない、というわけで今月から新しいコーナーがスタート。友だちと一緒に遊べるカードゲームやテーブルトークゲームの新作をドーンと紹介だ。
まずトップを飾るのは、ホビージャパンから発売のカードゲーム『戦略空軍』。戦闘機同士のドッグファイトをテーマにした、なかなかの本格派だぞ。



SOFT EXPRESS
戦略空軍
カードゲーム　2000円〔税別〕
ホビージャパン　☎03-354-9341

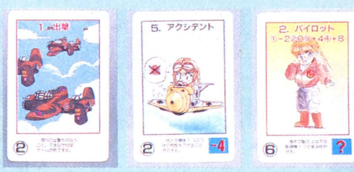
同名のパソコンゲームも発売されているこのカードゲーム。ただし、こちらはパソコン版よりもずっと手軽に遊べるようになっているので、シミュレーションゲームは苦手という人にもオススメできる。
ルールはいたって単純で、航空機の撃破数、爆撃の際に与えた損害が多い人が勝ちというもの。相手を攻撃するときには6機の航空機を前列と後列に分けて出撃。対航空機の能力を考えて隊列を組まなければ負けてしまうぞ。
各航空機カードにはゲームに無関係のデータも書かれていて、資料としても価値あり。

敵機を撃破!　航空機カードは4種類!



▲プレイのメインとなる航空機カードには「戦闘機」「局地戦闘機」「攻撃機」「爆撃機」の4種類がある。いろいろな機種があるぞ

種類豊富なイベントカード



◀イベントカードで自軍を援護、敵軍を妨害しよう。有利に戦いを進ませるのだ

宇宙人侵略に女子高生が立ち上がる

SOFT EXPRESS
エイリアンハイスクール
カードゲーム　2000円〔税別〕
翔企画　☎03-237-9498

最近TVなどですっかり話題となっている宇宙人。その宇宙人と女子高生たちの学園での戦いを描いたのがこのカードゲームだ。
学園では宇宙人がさまざまな事件を引き起こし、プレイヤーは女子高生カードを使ってそれを解決。所属クラブによっては特殊能力を使うことのできる生徒もいる。他のプレイヤーを宇宙人カードで攻撃することもでき、勝利のためには途中で宇宙人サイドに寝返ることもOKだ。
UFO大編隊の襲撃などのイベントがプレイを盛り上げる。



評判のためなら患者の命も捨てる!





SOFT EXPRESS
ダイナマイトナース
カードゲーム　2300円〔税別〕
ホビージャパン　☎03-354-9341

ベッドにあふれかえる患者たちを手早く処理。いかに病院の評判を上げるかというのを競うのが、このカードゲーム『ダイナマイトナース』だ。ここでかんちがいしてはいけないのが、最重要なのは患者の命ではなく病院の評判であるとういこと。つまり病院の評判をよくするためならば、他の病院（＝プレイヤー）に治療の難しい患者を押しつけようが死亡した患者を隠してしまおうがかまわないのだ。
最終的に死亡した患者が1番少なかった人が勝ち。この過激さがなんともたまらない。

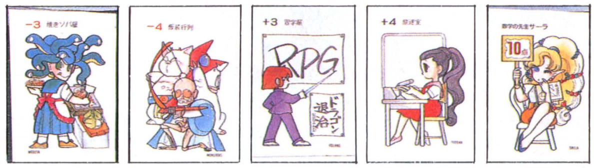
はみだし情報：今夏、いよいよ新和から『AD&D® プレイヤーズマニュアル』が発売される。また翔企画からはSLGカードゲーム『モスクワ冬将軍』、SSシリーズ『明治維新』『五虎三国志』が絶賛発売中。7月中には『ナイトメアハンター』のカードゲーム版が登場。さらにレムリカシリーズの第3弾『レムリカ3（仮題）』、カードゲー



シリーズ6作目はなんと学園モノだ!

SOFT EXPRESS

モンスターメーカー学園祭
カードゲーム 2000円〔税別〕
翔企画 ☎03-237-9498



いわばカードゲームブームの先駆者ともいうべき、翔企画の『モンスターメーカー』シリーズ。その第6弾がいよいよ登場したぞ。その名もなんと『モンスターメーカー学園祭』！ おなじみのキャラクターたちがファンタジー世界を抜け出し、学園祭を舞台に大活躍する。

キャラクターはいろいろな出し物やイベントに参加。プレイヤーはそれを見て、採点するという仕組みになっている。ルール自体はシリーズ中もっとも簡単なので遊びやすさは抜群。みんなでワイワイいいながら楽しくプレイできるはずだ。

もちろんイラストは九月姫の書き下ろしオリジナルだぞ。

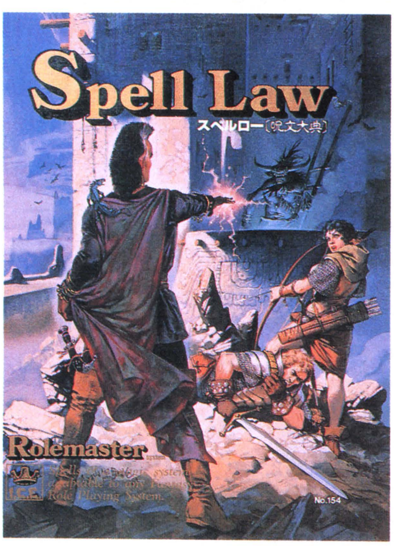
超精密RPG日本語版、ついに登場!

テーブルトークRPGの名作『指輪物語ロールプレイング』の元になったシステム。それがこの『ロールマスター』シリーズだ。3つに分かれているルールブックの内、まずは『スペルロー』が登場するぞ！

スペルロー
テーブルトークRPG 3800円〔税別〕
ホビージャパン ☎03-354-9341

『ロールマスター』シリーズ3冊の内の1冊、この『スペルロー』は魔術・魔法関係全般のルールがおさめられている本だ。その内容たるや壮絶なもので、なんと呪文の体系別リストの数は162種類、呪文総数は2000種類以上！ これまで日本で発売されているテーブルトークRPGの規模をはるかに凌駕している。

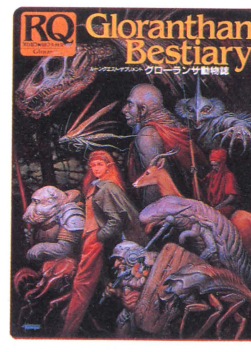
呪文ひとつの設定をとってもその細かさは並ではなく、射程距離や威力などもレベルとともに向上。途中で呪文の進路を変えるなどということもいずれは可能となる。さらに魔法道具製作のためのルール（知性を持った剣なども製作可能！）や新呪文開発のルールも網羅されており、読み物としても読みごたえは十分だ。他のRPGプレイ時の参考資料としても活用できるこの1冊。ゲーマーならは持っていて損はないぞ！



グローランサの生態系の謎が明らかに……

グローランサ動物誌
テーブルトークRPGサプリメント 2000円〔税別〕
ホビージャパン ☎03-354-9341

基本ルール、上級ルール発売以来、大好評のテーブルトークRPG『ルーンクエスト』のサプリメント。この本では、背景世界グローランサに住む生物についてくわしい描写がなされている。取り扱われている生物は約60種類。グローランサならではの個性あふれる怪物もなかには多数見受けられ、独特の世界をたっぷりと魅せてくれるぞ。



RPG専門の隔月刊コミック誌!

RPGコミック
RPG関係資料 700円〔税込〕
翔企画 ☎03-237-9498

RPG専門コミック雑誌『RPGコミック』第2号には創刊号と同じくファンタジーその他の漫画がいっぱい。九月姫が描く「モンスターメーカー・サガ」を筆頭に、RPGに徹底してこだわった作品がズラリとそろっているぞ。さらに「モンスターメーカーRPGシステム」などのゲーム記事も好評連載中。ファンは絶対見逃してはダメだぞ。



ム以外ではボックスタイプの近未来RPG『TOKYOモンスター・バスターズ』などが新作ラインナップにあがっている。

安田均の

パソコン版

AD&D® 製作日誌



某誌でコンピュータ・ゲーム紹介記事の連載が救済、じゃなかった休載になったとたん、おもしろそうなコンピュータ・ゲームが向こうで続々出はじめたのにはマイッタ。『バランス・オブ・プラネット』『シムアース』『ウルティマⅥ』『メガトラベラー』『レイルロード・タイクーン』！ しかし、こんなので遊んでいては仕事がまたまた遅れる。と、思っていたら、AD&D®コンピュータ・ゲームも新作がまた出たぞ。どうしよう？

パート22：ゲームの宴の季節が来たぞ！の巻

るんるんるん……と、このところ五月の鬱期を抜けて、気分がいい。『ＡＤ＆Ｄ® 冒険日誌』が出ないのも、あまり気にならないものなあ。まあ、いいから、いいから、おもしろくて読者の支持のあるものは、いつかは陽の目を見て、成功するのだ、くらいの気持ちになっている（『ロードス島リプレイⅠ』はついに30万部を突破しました。皆さんに感謝！ 『リプレイ２』の方は、現在グループＳＮＥでプレイ中で、秋にはお目見えするでしょう。ハーフリング改めグラスランナー、グラスランナー、ヤホー、ヤホー）。

さて、『ＡＤ＆Ｄ®冒険日誌』はそんなわけで、もうちょっと待ってほしいのだけれど、小説版『プール・オブ・レイディアンス』（富士見書房）はもう読んでもらえたかな？ これは、絶対におもしろい。特に前半はキャラクターの描写がたくみで、一気にのめりこめること請け合い。後半はいかにもゲーム小説という感じになるけれど、これはこれでＡＤ＆Ｄ® やコンピュータ・ゲームのファンの人には申し分ないはず。

ＴＳＲ社のゲーム小説は「ドラゴンランス」で見事なのは周知のとおりだが、小説『プール・オブ・レイディアンス』でもその辺りは、存分に発揮されているわけだ。しかも、これだけじゃない。コンピュータ・ゲームにあわせて、続編ともいえる『アジュア・ボンド』の小説も出ている。これまた『プール～』以上によくできていて、人気が高く、向こうでは三部作になってしまった。こちらの小説は今度はコンピュータ・ゲームと同時期（年末）には登場するはず。まず『プール～』であらかじめ世界になじんで、待っててほしい。

そういえばゲーム小説は『トラベラーⅠ 戦乱のアウトリーチ宙域』もついに登場。こちらもお薦め品だ。

ところで、うっとおしい６月になって、なぜ気分がいいかというと、そろそろあれ、オリジン・コンベンションをはじめとする海外の季節が待ってるからなのだ。毎年、これでもなければ、こんなしんどい仕事やっとれるか～といいたくなるようなところがゲームにはある（遊びのゲームと仕事のゲームはちがうのだよ）。オリジンなどのゲーム大会は、海外という開放感といっしょに、どんな新しいゲームがあるかなといった好奇心を満たしてくれるから一石二鳥。それに、とにかくお祭りというのはいいものです。

そう、お祭りといえば、６月には「ロードスの宴」も控えている。この号が出る頃には終わっているけれど、アニメ完成を記念して、全国４カ所で開かれるロードス島ファンの集いだそうだ。そういうにぎやかなところというのも何となく好きなのだ。

もっとも、今回の“宴”はアニメをかなり意識したものなので、ロードス島戦記ＲＰＧなど実際のテーブルトークを行なったりはしないみたい。グループＳＮＥとしては、やっぱりゲームデザイナー集団なので、その辺り、もっとゲームも楽しめる集まりもできたらなあと、思ったりもした。

ところが、聞けば８月には、もっとゲーム大会風の“ロードスの宴”が東京と大阪でありそう。こちらはちゃんとゲームマスターを用意して、テーブルトークが楽しめる集まりらしいので、ゲーム・ファンの人には喜んでもらえるだろう。日頃テーブルトークに親しんでいない人も、これを機にぜひそのおもしろさを知ってほしい。

ということで、このままだと“ロードス島製作日誌”になってしまいそうなので、本来の路線に戻そう。

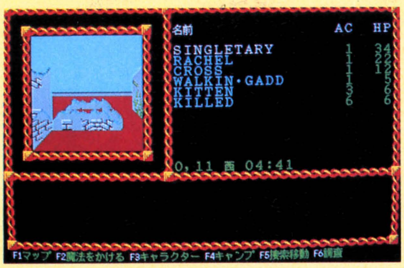
こちらでは、パソコン版ＡＤ＆Ｄ® は第３弾『ヒルズファー』がそろそろだが、向こうではどうやら、第10弾『ドラゴンストライク』がリリースされたみたいだ。

これは以前にも書いたことがあるように、ドラゴンに乗って戦うことを想

 イラスト／中野豪



◀OVA版『ロードス島戦記』第一巻、ただいま大絶賛発売中なのさ！



▲『AD&D® 冒険日誌プール・オブ・レイディアンス』はまもなく発売。もうちょっと待ってくださいね



▲アミガ版『ドラゴンストライク』のゲーム画面。まさにフライト・シミュレータ感覚！

定したフライト・シミュレータという作品。ドラゴンが中心となることから、題材は「ドラゴンランス」からとってきている。

もちろん3Dのフライト・シミュレータだから、普通のRPGのようにシナリオが連続してキャラクターが成長するということはない。基本的に、画面に現われるドラゴンの群れと、ブレスやドラゴンランス攻撃でいかに戦うかというのが中心になる。もっとも、簡単なシナリオ（ストーリー・ライン）めいたものはあるようで、浮揚城塞なんかも登場するから、これを攻撃するのはなかなか迫力がある。

アメリカでは日本とちがって、このフライト・シミュレータというタイプはちょっと前からブームで、いくつもこったものが出ている。ただ、これまでは戦闘機など、それこそ“フライト（飛行機）”ものがほとんどだったのだが、さすがに出つくしたので、少し前からは潜水艦や戦車などちがった形式のものも現われていた。

それが最近はRPGとも関係し始め、『バトルテック』など、こうした3Dの戦闘シミュレータにした作品が登場していた。

そこでこうした『ドラゴンストライク』などが現われたわけだが、ドラゴンの空中戦というのは、ファンタジーのおおもとをつかんでいて、やっぱり手に汗握るところがある。

ユニークなソフトということで、移植されたときにはちょっと話題になるのではないかという気もする。

もっとも、AD&D® シリーズのなかで、むこうで一番評価されているのは、やはりテーブルトークのAD&D®をダイレクトにコンピュータ・ゲームに移した『プール・オブ・レイディアンス』タイプ。それも作品が後になるほど、売行きが好調みたいだ。『アジュア・ボンド』なんかもかなり長い間ベストセラー・ソフトになっていたが、この前の『ドラゴンランスⅠ　チャンピオンズ・オブ・クリン』はたちまち昨年末ソフトのトップに躍り出たようだ。

移植など先の仕事を考えると、どうやら“るんるんるん”とはいかないようだけれど、ま、当面は楽しくがんばりたいなという気分。

さて、来月はオリジン報告など。もっと舞い上がっていそうな気がする。



コンプティーク
ポニーキャニオンの

プレゼント版 AD&D® 大楽勝クイズ月報



OVA版『ロードス島戦記』はスゲーぜッ!! と、さりげなく宣伝したところで、あっ、あんましさりげなくありませんね。とにかく、豪華賞品が当たると大評判のAD&D® 大楽勝クイズ月報、行ってみよ〜か。

今月の問題は、ポニーキャニオンの熱血ナイスガイ、松本慶明さんが考えた自信作だ。心して解答するように。映画『タスマニア物語』もよろしくな。『ロードス島戦記』もよろしくなったらな！

今月の問題：試験に出ない！ AD&D®基礎知識（クイズ）

『AD&D®』シリーズは、大きく分けて〝フォーゴトンレルム〟と〝クリン〟（ドラゴンランス）の2つの世界でストーリーが展開しています。ポニーキャニオンから発売中のパソコン版『AD&D®』は、それぞれどの世界のストーリーでしょうか。記号をつなぎなさい。

①ヒーロー・オブ・ランス
②プール・オブ・レイディアンス

Ⓐフォーゴトンレルム
Ⓑクリン

①—（　　）　②—（　　）

右の「応募ハガキの書き方」にしたがって応募してください。クイズの正解者の中から抽選で、豪華賞品をお送りします。なお、PC9801版を希望する方は、3.5インチか5インチかを必ず明記してください。

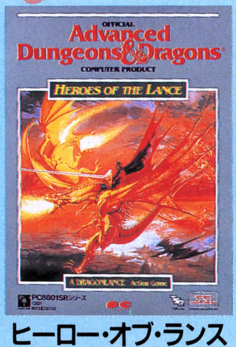
応募の締切りは、7月31日必着。いつもより期間が短いので注意してください。

応募ハガキの書き方

（裏）
❶クイズの答
①—（　）②—（　）
❷住所
❸氏名・年齢
❹電話番号
❺希望プレゼント名・対応機種名
❻AD&Dクイズに対するご感想

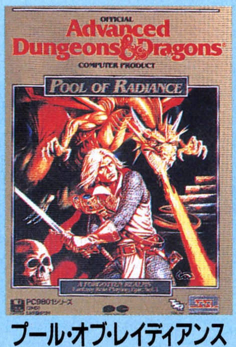
（表）
41円切手を貼ってください
102-□□
東京都千代田区九段南4・7・16
市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
8月号AD&Dクイズ係

今月のプレゼント！ パソコン版AD&D®を合計5名に！



◀PC88SR版を5名様に
PC9801版を5名様に

ヒーロー・オブ・ランス



◀PC9801版を5名様に

プール・オブ・レイディアンス

6月号当選者発表

● クイズの答
③ノンプレイヤーキャラクター

● 当選者（敬称略）
北海道／鈴木徹也　茨城県／鈴木大介　千葉県／平松隆善　東京都／長田倫庸・伊藤豊周・植松寿和　神奈川県／山崎純一・千坂靖之・後藤真　愛知県／安藤秀和・梶田正博　滋賀県／大部貴史・橋本秀明　大阪府／竹吉季也・杉尚憲　兵庫県／矢野博俊　広島県／宗近真喜・藤井淳司　香川県／森下一輝　宮崎県／中尾誠　他30名様

☆雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。


第2部完結!!
絶賛発売中!!
魍魎戦記
マダラ④
輪廻編
①〜③巻好評発売中
あなただけ…
田島昭宇
クサナギの剣をたずさえし者
真の敵(ミロク帝)を倒し神界へと向かう。
ともにアガルタの扉をたたくのは、
ドラゴンコミックス
定価900円(本体874円)B5変形
角川書店

急速接近中！
このニュースを見逃すな

日本ファルコム新作2本立！

『ドラスレ』をはじめ『イース』『ソーサリアン』の各シリーズなど、人気作品を世に送り出してきた日本ファルコム。「そういえば今年はまだ新作が出とらんぞ」と思っていたキミ、じつはアッと驚く巨編2作の開発が着々と進行中だったのだ！



じっとのぞきこむコンプ取材班

グラフィックのスタッフ陣もがんばってます

サウンドチームはこちらへんです

広報さんもこれからが忙しい

このへんで開発が進行中なのだ！

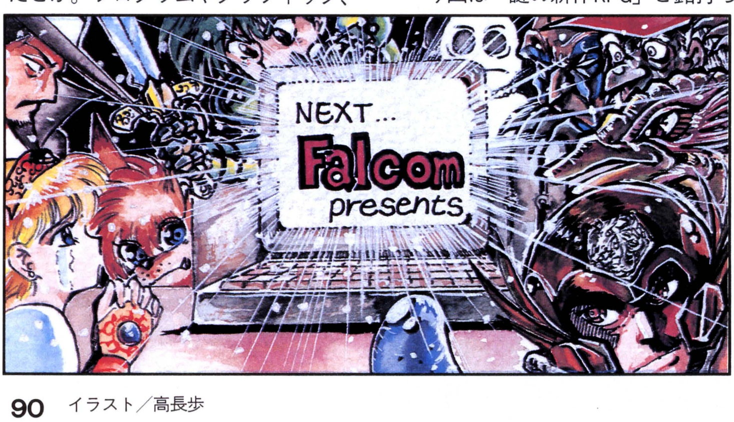
1 謎の新作RPG……とは？

まずお届けするのは、かねてから開発の進んでいたRPGの話題。メインプログラマーの富氏を中心に、急ピッチで、プロジェクト進行中だ。

いまスタッフは猫の手も借りたい忙しさ。たとえばグラフィックは現在でも大所帯なんだけど、今後作業のピッチを上げるため、さらに増員する予定だとか。プログラムやグラフィック、サウンドなど、作業はすでに最終段階を迎えて、さらに万全の態勢で完成に向けて猛ダッシュ！

ちなみに気になるタイトル、これは「画面ができたら発表します」とのお言葉。うーん、タイトルロゴと同時に発表なんて、イキじゃありませんか！　ということで、今回は「謎の新作RPG」と銘打ち、楽しみに待っていよう。

コンプティークではこれから毎月、この新作情報についてサーチするぞ！



大予想 コンプティークはこう読んでいる！

今度の新作RPG、『ドラスレVI』紹介のころから開発状況はチラチラのぞかせてもらっていたのだが、ズバリこれは大作のにおいがする。

たとえばストーリー。これはもう壮大かつ感動的なもので、そうするとグラフィックや会話に関しても質・量ともにかなりのもの……と思うのだが!?

そして移動。3D形式が採用され、その表現もファルコムならではのリアル感が期待できる……のでは？

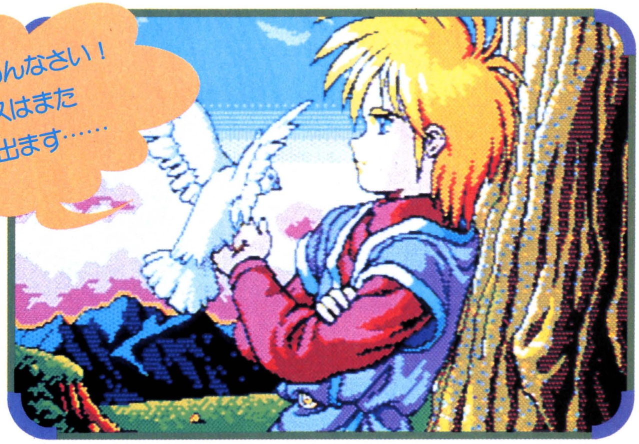
　イラスト／高長歩

2 ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

「謎の新作」に続いては、『ドラスレVI』の続編のニュース。

『VI』を解きおえた人は気がついたかもしれないが、その世界にはまださまざまな謎が残されている。セリオスたち４人の手によってアグニージャは倒された——が、彼は最後に、あるメッセージをセリオスたちに託した。その真の意味は、いったい何なのか……？　それを含めたあらゆる謎が、『英雄伝説II』で解明されていくだろう。

シナリオはすでに『VI』ができたときから考えられていたそうで、今回は前作のシステムを受けつぎ、さらにパワーアップした物語が展開しそう。『VI』のストーリーをしっかり心に刻みこんで、つぎの冒険にそなえておこう。

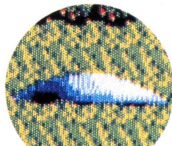


さまざまな謎のすべてが明らかに!?

『VI』で登場した「光のエレベーター」と「光の剣」をキミは覚えているだろうか？　考古学者のラルフ（かつての名をゲイル２世）によると、これらはいずれも「古代文明」が繁栄していたころに使われていたものだという。

ここで「古代」という言葉が使われているが、それは20世紀に生きるわれわれにとって、未来のまた未来の世界…なの…かもしれない……。

はるか遠くの時空を超えたこの世界では、何が起こるかわからない魅力がたくさん。『英雄伝説II』では何が飛び出し、パーティをどんな世界へ迎え入れてくれるのだろう？

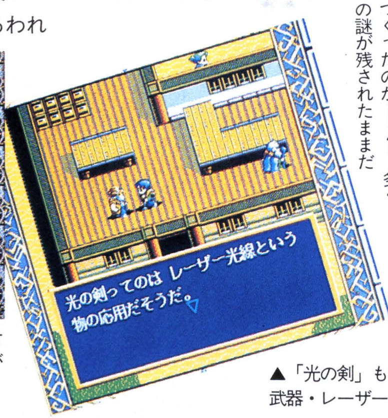


竜の卵の謎とは…？

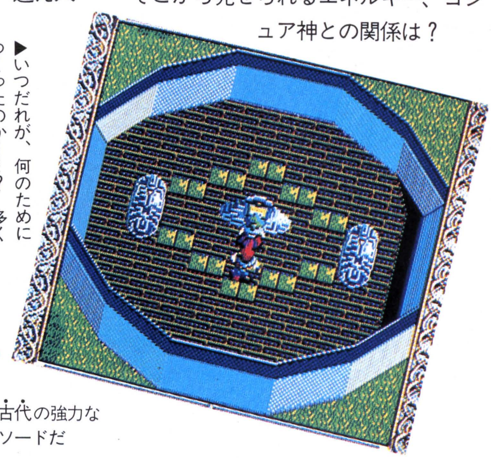
イセルハーサのあちこちに点在していたこの建物の存在の意味。そして、そこから発せられるエネルギー、ヨシュア神との関係は？



▲光のエレベーターと、それを作動させる「銀の笛」。古代には機械による文明が栄えていたことを象徴している



▲「光の剣」も古代の強力な武器・レーザーソードだ



▶いつだれが、何のためにつくったのか……？　多くの謎が残されたままだ

大予想　コンプティークは、こう読んでいる！

『VI』の設定に基づいて、『英雄伝説II』はさらに大きな広がりを見せてくれそうだ。続編ということで、だいたいの画面構成において変化はないが、システムにはいろいろと変化が！　……あると思うぞ。

パラメータやオプションは『VI』以上に豊富になる可能性アリ。各種の武器やアイテムなどもかなりの数になり、使い勝手がさらによくなりそう。

シナリオやマップはどうなるのか!?　このへんはかなり気になるところだが、基本的には『VI』の流れをくんだものに。ただし村や町などにはいろいろと変化があり、『VI』では何もなかったところに町ができていたり、逆にあった町が消滅していたり……ということもないとは言いきれない。

廃墟になってしまったエルアスタのその後……こればかりは謎だが。



第一巻「伝説への序章（プロローグ）」
発売記念特別企画



「ロードス島戦記」試写イベント第二弾にコンプティーク読者をご招待（184ページ参照）



「伝説への序章」のストーリーは、こうなっておるのだ！

雷鳴とどろく天上界。ここでは神々の戦いが繰り広げられていた。片や光の至高神ファリスの軍勢、片や闇の暗黒神ファラリスの軍勢である。永遠に続くかと思われた戦いだったが、破壊を司る女神カーディスと創造を司る大地母神マーファとが直接あいまみえたことにより、戦況に変化が生じた。女神どうしの戦いは熾烈を極め、壮絶なる相打ちの末にようやく終止符をうったのである。その戦いによってひとつの島が生まれた。その名をロードスという。

●

混乱を極めた、ロードス島のカギを握っているといわれる謎の人物、カーラ。ファーン王の命を受け、彼女の正体を知っている大賢者ウォートに会いにいくことになったパーンたち一行は、ドワーフの大トンネルと呼ばれる巨大なダンジョンへと入っていった。ガーゴイルに襲われたり、トラップに引っかかったりしながらも、なんとか旅を続ける彼ら。しかし、最悪なことにドラゴンと遭遇してしまう。はたしてヤツを倒すことができるだろうか？

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

OVA版スペシャル

ついに発売されたアニメ版『ロードス島戦記』。今月はそれを記念して、8ページに渡って大々的に紹介しよう。アニメの内容はもちろん、アフレコ現場や記念イベント「ロードスの宴」の模様なんかもレポートしちゃうぞ！

はっきりいって第一巻の主役はディードだと思う

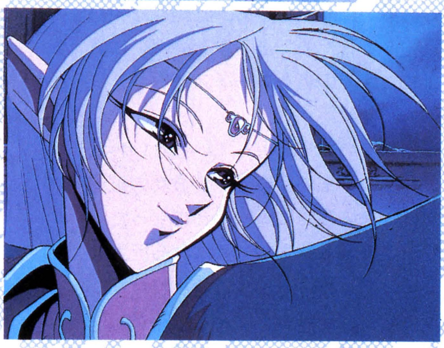


「伝説への序章」は第一巻ということもあって、キャラクター紹介ふうな部分も持ちあわせています。カーラやウォート、ファーンにカシューなどなど、豪華メンバーが登場するんですから！　もちろん主人公たち６人にも、それぞれの活躍シーンが用意されています。そんな中で一番目立っていたのがディードリットなのです。

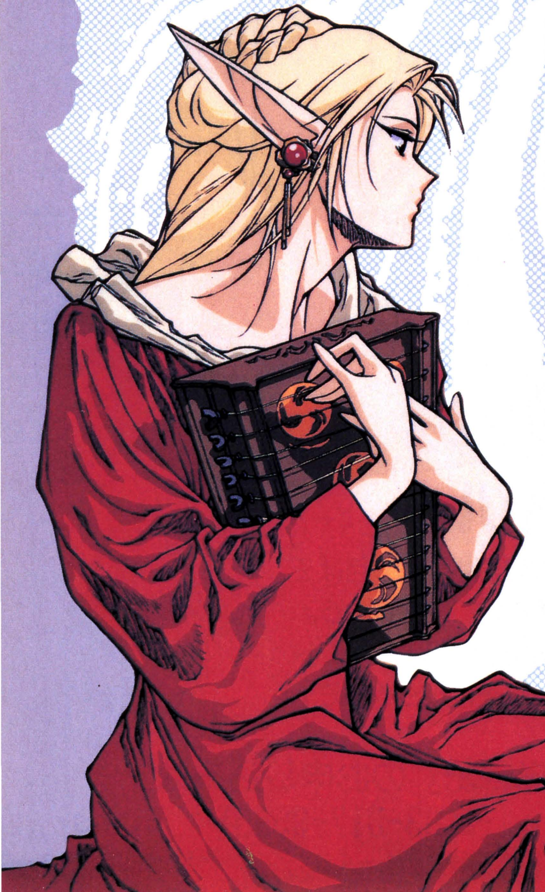
風の精霊
シルフよ
我を地上へと導く
風の流れを
呼びおこせ…

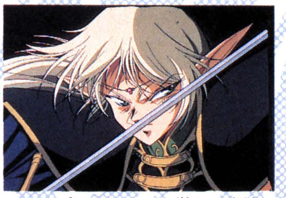




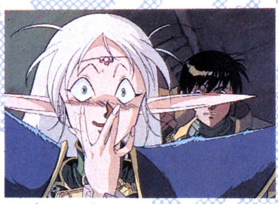




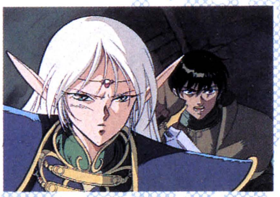




▲レイピアをかまえ、厳しい表情



▲ビックリ顔。耳の向きにも注目



▲心持ち目を細めた、シリアス顔

さまざまな表情を見せてくれるディードリット

じつにいろいろな表情を持っているディード。ここでは第一巻で見られる彼女の表情にスポットを当てて紹介しましょう。

まずはガーゴイルに襲われ、とっさにレイピアをかまえる「戦士」の表情。目を細め、敵の攻撃に備える姿には、圧倒されてしまいそうです。また、ドワーフの大トンネル内で首飾りを見つけるや身につけ、パーンに見せる「乙女」の表情も見逃せません（パーンに無視され、すねてしまうところも愛らしいく描かれています)。そのほかにもギムとロゲンカするときの「誇り高きエルフ」の表情や、ウィル・オー・ウィスプやシルフを呼びだすときの「シャーマン」の表情も魅力的です。

自分の不注意でドラゴンに見つかってしまい。「しまった！」という表情を見せるシーンもあるのですが、こんなディードもまたカアイイのです。

とっても存在感のあるモンスターにも注目！

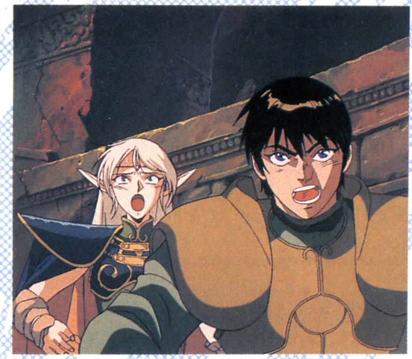
今回登場するモンスターはガーゴイルとドラゴンの2種類。どちらもドワーフの大トンネル内で出会うことになりますが、彼らとの戦闘シーンもいままでのアニメには見られないほどきっちりと描かれています。

入口付近で待ちかまえているのはガーゴイル。石像が次第に実体化していくシーンや、翼をはばたかせ、群れをなしてパーティめがけて襲いかかるシーンなどは迫力満点！　もちろん、それを迎えうつパーティたちの活躍も見逃せません。パーンが、ディードリットが、ギムが、それぞれの得物を操り、反撃します。そして最後に大活躍するのが——ガーゴイルが魔法による攻撃しか受けつけないことを知っている人ならおわかりですね？——そう、スレインです。

一方、トンネルの出口付近で待ちうけているのがドラゴン。のっしのっしと地響きをたてて登場するさまは、見る者にモンスターの頂点にたつ存在であることを思い出させます（それでも、ロードス島に棲んでいるドラゴンの中では下っ端のほうに属するようですが）。この巨大なモンスターとの戦いが、第一巻のクライマックスシーンなのです。どう見ても不利なこの戦いに、パーティのメンバーがどうやって勝負するのかを、ぜひとも見てくださいね！



▲ドラゴンが口から炎をちらつかせながら襲いかかってくる！　すごい迫力だ



▲ドラゴンとの戦闘を覚悟するシーン



▲パーンの後ろに、走りこんできたギムの姿が！



▲剣をかまえ、ドラゴンに切りかかっていくパーン！



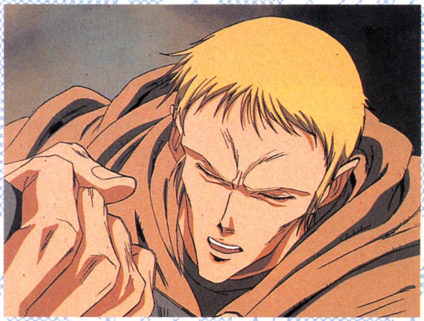
▲パーティを空中から襲うガーゴイルたち

パーンやディード以外のキャラたちも活躍する、見どころいっぱいの作品だぞ！



パーンやディードが大活躍するとはいえ、パーティの他のメンバーが全然目立ってないわけではありません。バトルアックスを振り回し、ドラゴンへと突進していくギム。数種類の魔法を操り、パーティを助けるスレイン。ドラゴンにやられそうになったパーンたちを助けるべく、ダガーをドラゴンめがけて投げつけるウッド・チャック。魔法を使うシーンこそないものの、パーンに無視されすねてしまったディードをフォローするなど、その性格がよく描かれているエト。

また、彼らを今回の旅へと送りだすことになったファーン王が、パーンのプレートメイルを見て彼の父であるテシウスのことを思いだし、カシュー王に苦悩の心の内を明かすシーンや、大賢者ウォートと魔女カーラとの再会シーンなどなど、30分の作品とは思えないほど中身の濃い「伝説への序章」なのです。


▲魔法を唱えるスイレン。その描写に括目！

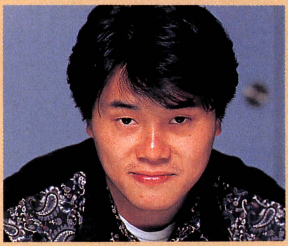
CV（キャラクターボイス）パーティも豪華絢爛なのであります




▲キャラに命を吹きこむ、CVパーティの面々
◀左から渡辺麻実さん、水野良さん、永丘昭典さん

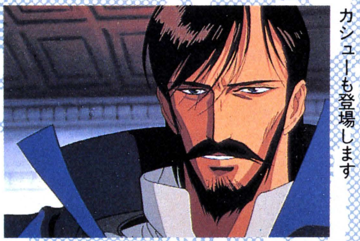
これがアフレコ（各キャラクターの声を録音する作業）現場です。総監督の永丘さんや脚本の渡辺さんらが見守る中、じっくりと時間をかけて収録されました。収録が終わったあと原作者の水野さんに感想を聞いたところ「とても満足しています。子供が育ったような、ひとりだちをしてくれたような感じですね。大満足です！」と照れながら話してくれました。

パーン


▲草尾毅「人間らしいキャラクターですね。明るく元気に演じていきます！」

ディードリット


▲冬馬由美「人間との種族のちがいを表現していきたい。がんばります！」



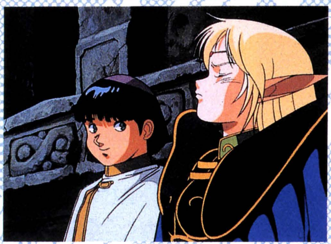
◀とってもカッコイイ傭兵王カシューも登場します



▶大賢者ウォート。突然の来訪者の正体は、カーラだった



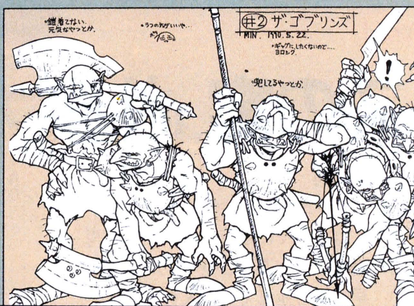
◀表情が豊かなウッド・チャック。やるときはやる！



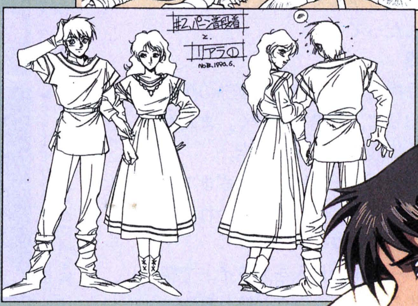
▶すねるディードをなだめるエト。個性が出ていますね

第二巻「炎の出発」もまもなく発進！

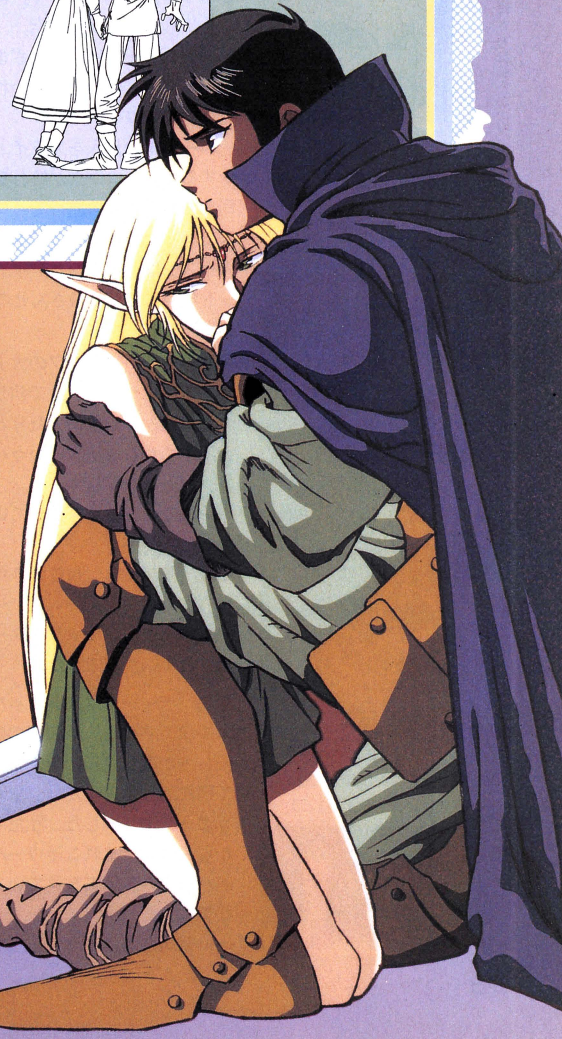
今回の舞台となるのはザクソン村。第一巻の時からちょっぴりさかのぼって、主人公たちがどのように知り合ったかを描いています（といっても、ディードとウッドはまだパーティに入りませんが）。オリジナルエピソードがあったり、神官ニースや氷竜ブラムドが登場したりする第二巻を、どうぞお楽しみに！



▶おなじみのゴブリン。兜をしているヤツがいたり鎧を着ていないヤツがいたりと、それぞれ個性を持ってる



◀ザクソン村に住んでいる少女リアラとパーン。オリジナルキャラです



スレイン



▲田中秀幸「感情を押さえつつ、力強さも表現したい」

ギム



▲坂口芳貞「頼りがいのあるキャラにしたいですね」

エト



▲山口勝平「みなさんの期待どおりの作品にします！」

ウッド・チャック



▲若本規夫「義賊らしさを出したい」

ナレーション



▲永井一郎「ムードを大切にしたい」

カシュー王



▲池田秀一「ぼくの演技に注目してください（笑い）」

ファーン王



▲阪修「人物の大きさ、重々しさを出したい」

ウォート



▲大木民夫「彼が歩んできた人生をうまく表現したい」

OVA第一巻「伝説への序章（プロローグ）」完成記念イベント

「ロードスの宴（うたげ）」誌上ライブ



『ロードス島戦記』第一巻の完成を記念して、名古屋、札幌、大阪、東京の４大都市で開かれた「ロードスの宴」。その内容をここで紹介しよう。残念ながら行けなかった人も、その雰囲気を味わってくださいね！

「ロードスの宴」札幌大会レポート！

12:30 開場前

開場30分前には、すでに長蛇の列ができあがっていた。



▶ビルの入口付近。長蛇の列はここから続いているのだ



▶開場までまだ時間があるというのに、列はこんな長さに！

13:00 開場

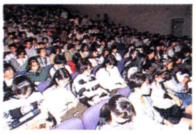
いよいよ、開場。整理券にしたがって順番に場内へとなだれこむ。



▶いよいよ開場。一気に会場内へとなだれこむ



▶ロビーでは、ロードスグッズの販売も行われた



▶開演まであとわずか。みんなも期待にワクワク！

13:10 ミニアフレコ

草尾さん（パーン）&冬馬さん（ディード）によるミニアフレコ



▶ビデオの１シーンを、舞台上で演じる

開場前

我々取材班が会場についたときには、すでに数百人のファンが開場をいまや遅しと待っていた。朝早くから並んでいた人もかなりいたんだって！

開場

会場前で配られた整理券の順番どおりに、入場していく。またたくまに埋まっていく客席。

一方ロビーでは、さまざまなロードスグッズの販売も行われた。

ミニアフレコ

パーティの６人をスライドで紹介するオープニングが終わるや、司会のお姉さんの進行で「ロードスの宴」がスタート！　本日最初のゲストは、パーンとディードリットを演じた草尾毅さんと冬馬由美さんです。

さっそく、ドワーフの大トンネル内での１シーンを生で演じてくれました。この日はふたりとも１カ所ずつＮＧを出すというハプニングもあったりして……。

――意外なシーンを見せていただきまして（笑）

草尾「でしょ？　ＮＧつきだったね（笑）」

――冬馬さん、キャラクターを担当されていかがでした？

冬馬「ディードは人間じゃなくてエルフですから、その辺の感情の出し方が難しかったですね。『人間て不思議な生き物だな』なんて思うように演じました。私たち人間からみれば、それこそウーパールーパーやカルガモを見ているような気持ちで（笑）」

――草尾さんはどうでしたか？



▶パーン役の草尾毅さん。ひょうきんなところも見せてくれた



▶ディードリット役の冬馬由美さん。いろいろな裏話を披露する



▶途中で草尾さんがサングラスをはずすや、会場内の女性から黄色い声が！

13:55 ミニコンサート

オープニング&エンディングテーマを、Sherryが熱唱！



▶エンディングテーマ「風のファンタジア」を熱唱しているSherry！



▶主題歌の話はもちろん、ビデオの感想なども話してくれました

草尾「ええ、ウーパールーパーでした（場内爆笑）。この作品はテーブルトークＲＰＧが元となっていますから、安田先生や水野先生が話しあいながらキャラクターをつくっていったというところがすごくおもしろいですね」

――このビデオの見どころはなんでしょう？

冬馬「全部見てください！（笑い）」

草尾「パーンを女性にはもちろん、男性にも好かれるような、『こいつカッコイイじゃねーか』なんて思ってもらえるようなキャラクターになるよう演じていきたいので、そのへんのところも見ていただきたいですね。あと、絵もキレイなのでそこんとこもしっかりとチェックしてくださいね」

ミニコンサート

Sherryさんが登場し、エンディングテーマを歌います。

――いま歌っていただいたのが、エンディングテーマなんですよね？

Sherry「ええ、『風のファンタジア』という曲です」

――ビデオはご覧になりました？

Sherry「はい。絵がきれいだし、音楽もすごいです！」

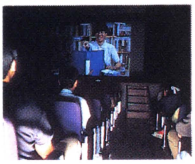
――続いてオープニングテーマを歌っていただくのですが、タイトルはなんというのでしょう？

Sherry「イタリア語なんですけど、『アデッソ・エ・フォルチュナ』という曲です。『炎と永遠』という意味なんですが、詞の内容が恋する切ない気持ちを歌った歌なので、そんな気持ちをこめて歌っています」

客席の声援に応えてオープニングテーマを熱唱。

14:05 RPG誕生秘話

ロールプレイング・ゲームのことをスライドで説明するコーナー。


▶スライドは、GMをしている水野先生を映している

14:10 TRPG紹介

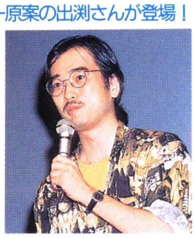
テーブルトークRPGをおもしろくプレイする方法を紹介！


▶安田均先生。テーブルトークRPGの魅力について語っているところ


▶『ロードス島戦記』のGMこと、水野良先生。GMならではの悩みもあるようだ

14:15 作者紹介

原作の安田、水野両先生と、キャラクター原案の出渕さんが登場！


▶キャラクター原案の出渕裕さん。本人いわくかなり緊張していたとのことだが……


▶水野先生。会場のみんなに向かって話しているはずですが、なぜかカメラ目線（笑）


▶出渕、水野の漫才コンビ(!?)に手を焼く安田先生。話を元にもどすのが大変！


▶こんな感じで話がすすめられていった

RPG誕生秘話

スライドを使って、RPGについて紹介するコーナー。

テーブルトークRPGの実際のプレイぶりもスライド＆音で紹介したのですが、水野先生のGMぶりに、客席も聞き入っていました。

T（テーブルトーク）RPG紹介

安田、水野先生がTRPGの魅力について語ってくれました。

安田「TRPGは、仲間と盛りあがるのが楽しいですね。感動したシーンを自分で演じることができるというのが、一番おもしろいわけですから、元気よく自分の思ったとおりに演じるといいと思います」

水野「小説の場合は緻密（ちみつ）な設定をつくって、ラストに向けて感動的に演出していくのですが、TRPGの場合はプレイヤーに委（ゆだ）ねてしまうことでゲームを進めます。それにより、GMですら想像をしていなかったストーリーができあがっていく、それがTRPGの一番の魅力だと思っています」

作者紹介

安田、水野、出渕の3氏が登場。

――改めて、自己紹介をお願いします。

安田「原作というか、総指揮の立場におります安田均です」

水野「世界設定、および小説を書いている水野です」

出渕「今回は、ビデオキャスターでもなく（笑）、メカデザイナーでもなく（笑）、キャラクター原案ということでかかわっている出渕です。コンプティークの連載とか、小説などの挿絵を描いていたんですが、元がアニメ屋でして、ついに自分の仕事場に戻ってきたという感じです。えー、この1話なんですが、だいたいのキャラクターは出てくるし、見せ場もあるんで、なんとゆーか業界用語でいうとパイロットフィルムですか……」

水野「『顔見せ興業』といいますね、関西のほうでは（笑）」

出渕「あ…、勝手に話すすめてすいません、司会者のお姉さん（笑）緊張しているでしょう、今日？」

――いえ、出渕さんほどでは（笑）

出渕「ボク、あがってますから」

――そうなんですか？（笑）

というように、すぐさま盛りあがってしまう出渕、水野の両氏でありました（笑）

3氏の話は楽しいものばかりなので、ダイジェストで紹介しましょう。まずは水野先生のGM裏話。

水野「怪物が戦闘で勝ってしまうことがあって、そんなとき『シナリオは失敗したな』と思いつつも、なんとなくうれしい（笑）」

司会者が「テーブルRPG」といってしまったところ、すかさず…。

出渕「あがってますね、やっぱり」

水野「テーブルを演じるわけですか？（爆笑）」

――そんなに突っこまないくてもいいじゃないですかぁ（笑）

司会者もノリがよいのでした。

14:30 Q&A

会場に来てくれたみんなからの質問に答えるコーナーです。


▶会場のみんなからの質問に、まじめに答える（!?）3氏。

14:40 上映

本日のメインイベント「伝説への序章」の上映です。

15:10 プレゼント抽選

豪華なプレゼントが当たる、抽選会です。


▶整理番号による抽選。いったいだれに当たるのかな？

15:15 フィナーレ

ゲスト全員が再登場。楽しいイベントも、いよいよフィナーレです。


▶ゲストがそろって、みなさんどうもありがとう！

15:30 握手会

会場でビデオを予約してくれたみんなとの握手会。


▶ゲストと握手！めったにないチャンスです

Q＆A

各氏に皆さんからの質問に答えていただきました。安田、水野両先生にはロードス島戦記RPGに関する質問が、出渕さんには裏話についての質問がありました。

出渕「イラストにしてないキャラクター、たとえばファーン王とかベルドとか、シルエットだけでごまかして『かんたーん！』とかいっていたんですけど（笑）ちゃんと描かなくちゃいけなくなって（笑）」

上映

試写会です。

プレゼント抽選

ゲストによる抽選です。

草尾「あ、これぼくも欲しいなぁ。（ガサゴソ）では、発表します。東京都の草尾毅君。やったぁ！　ちがうか（爆笑）」

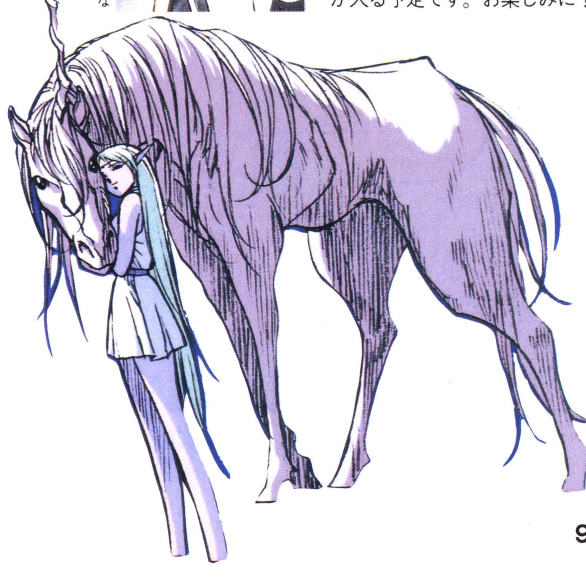
フィナーレ

ゲストのみなさんせいぞろい！

ゲストのみなさんとの握手会

ビデオ予約者のみの特典でした。

［特報］第二巻の巻末に「ロードスの宴」東京大会のダイジェストが入る予定です。お楽しみに！



システムソフト
コンプティーク 主催

ブルトン・レイ
シナリオコンテスト

長い沈黙を破って、いまここに、
あの幻の企画が、帰ってきた……
夢と野望と、豪華賞品ひきつれて
その名も高き『ブルトン・レイ』
嗚呼、待望のシナリオコンテスト
全国のシナリオライター志願者よ
いざここに集いて、ひと旗あげよ
もしもその夢、かなえられれば、
プロデビューまで、できちゃうぞ？
嗚呼、情熱のシナリオコンテスト

いよいよ今月が募集開始
8月20日消印有効

ブルトン・レイ　シナリオコンテスト
応募要項

●入賞：優秀作（10本）に賞状＋賞品
●資格：プロ・アマ/年齢/男女の制限はありません。
●作品内容：未発表（小説、マンガ、ゲーム等として発表されていないもの。同人誌、同人ソフトは可）のオリジナル作品に限ります。
●応募方法：『ブルトン・レイ　シナリオエディタ』にて作成したシナリオディスク1枚、応募用紙1枚、シナリオのPR1枚、プリントアウトしたオリジナルシナリオのマップ(プリンタ所有の方のみ)を1組として、封書にて郵送してください。
●結果発表：1990年11月8日発売のコンプティーク12月号の誌上にて発表予定。
●応募先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル　コンプティーク編集部「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」係
●しめきり：1990年8月20日消印有効。
●応募上の注意：①ひとりで何本応募してもかまいません。②1枚のシナリオディスクにつき1シナリオのみです。③封書1通につき応募作品は1組(シナリオディスク1枚＋応募用紙1枚＋シナリオのPR1枚＋プリントアウトしたオリジナルシナリオのマップ)(マップはプリンタのある方のみ）に限ります。④オリジナルの応募用紙以外（コピー等）での応募も可です。⑤応募作品は返却しません。必要な方はあらかじめコピーを取ってください。
●その他：①入賞作品は、パッケージ商品としてシステムソフトより発売されます。②入賞作品の著作権、その他一切の権利は角川書店およびシステムソフトに帰属します。③審査経過についての問い合わせには応じられません。④商品化に際しては、印税その他は一切発生しません。

総額200万円
ゴーカ賞品の数々

大賞 1名

①PC-9801フルセット
32パソコン『PC-9801 RA21』
アナログディスプレイ『PC-KD853N』
熱転カラープリンタ『PC-PR150V』
＋
②システムソフト'91新作98対応の全ソフト
＋
③コンプティーク1年分



コンプティーク賞 1名
システムソフト賞 1名



両賞1名ずつ
①『PC-9801N』
＋
②システムソフト'91新作ソフトより5本
＋
③コンプティーク1年分

審査員賞 7名

①電子手帳
マイクロモデム
コードレステレホン
音声感知カメラ
ディスクマン
カメラ式スキャナー
電子キーボード　　より1点
＋
②システムソフト'91新作ソフトより5本
＋
③コンプティーク1年分

佳作 10名

システムソフト新作3点セット
『大戦略Ⅲ'90』
『インペリアルフォース』
『パズルトピア』

さあお楽しみ、豪華賞品の発表だ。あんまりスゴイからって、チビるなよ。まず大賞には、32ビットパソコン『PC-9801RA21』フルセットを、ドーンとプレゼント。コンプ賞とシステムソフト賞は人気の『98ノート』、審査員賞にはハイテクグッズをプレゼント。以上の4賞にはコンプティーク1年分や、システムソフトの新作もつけちゃうぞ。惜しくも選にもれた力作には、佳作としてシステムソフト新作3点セットをプレゼント！こりゃ入賞するっきゃないぜ！

PART 1 キミのシナリオが

ここが夢と野望の出発点

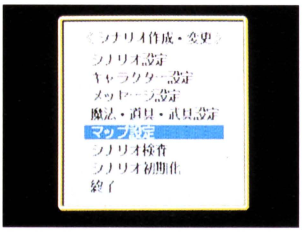


◀このタイトル画面からシナリオライターへの道が始まる

そーゆーワケで、「ブルトン・レイ シナリオコンテスト」がいよいよ始まってしまったんである。システムソフトの『ブルトン・レイ　シナリオエディタ』を使って作成したキミのオリジナルRPGを、ドッシドシ送ってくれたまへ。厳正な審査の結果、選ばれた10点の作品は、前ページでお知らせしたよーな豪華賞品を射止めることになるのだ。うひょ、一攫千金だぜ！

それだけではないぞ、なんと入選作は、システムソフトから『ブルトン・レイ』のシナリオ集として商品化されちゃうってんだ。やっほー!!　いきなりプロデビューだなんて、まるでシンデレラ気分ざんす。賞品をもらったうえに、あこがれのシナリオライターの道がイッキに開けちゃう。こんなオイシイ話が世の中に転がってていいのだろうか……ズバリ、いいのであーる！　その証拠にコンプでは、いま夢のシナリオコンテストの準備が、着々と進んでいるというではないか。

まずはマップ設定からだ



◀いよいよシナリオづくりの第1歩。ドキドキしちゃう！

たとえば、審査員の顔ぶれも、おなじみの黒田先生をはじめ豪華ケンランである。いずれキミたちの前にハナバナシク発表されることと思うので、期待してて欲しいのだ。審査員の先生がたはもちろん、システムソフトの人たちも、わがコンプ編集部のスタッフも、キミたちのユニークでおもしろい作品を楽しみにしているぞ。

愉快な肖像グラフィック



▶多彩な肖像グラフィック。この他にもう一群あり選択可

ところで、このシナリオコンテスト

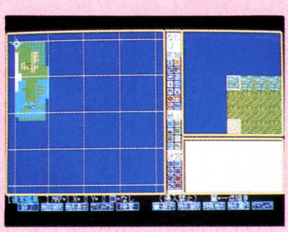
イボンヌ木村の メイキング・オブ「女帝イボンヌ」

『ブルトン・レイ　シナリオエディタ』はエライ！　イボンヌにすらゲームがつくれる、略してイボゲーなソフトなんである。もちろんキミにだって簡単につくれるさ！　みんなイボンヌに続け～！

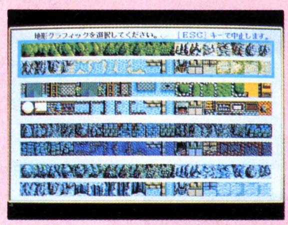
ＲＰＧのシナリオをつくるなどという大任を、編集部最低の知能指数を誇る色物ライター、イボンヌ木村に課すとは。つるかめ久木もモーロクしたものよのう、ふぉっふぉっふぉっ……企画当初、編集部内ではひそかに、そうささやかれていた。木村自身も、久木の真意をはかりかねていたほどである。

だが、いま木村にはわかる。なぜ久木が木村にシナリオづくりを命じたのか……それはひとえに「サルでもできるシナリオづくり」という『シナリオエディタ』の特性を強調したかったためなのだ。さすが久木、サルと木村は使いよう、とゆー発想はタダモノではない。

それではさっそく、木村の処女作『女帝イボンヌ』の製作過程をご紹介しよう。シナリオの構想がまとまったところで、まずはマップづくりから取りかかる。マップは、地上マップ(２種類)、町の中のマップ、ダンジョンのマップなど、全部で４つ。ひとつひとつを何面分かに分割して使うこともできるのだ。とーぜん、いちばん最初は地上マップからつくらなくてはいけない。その中に町や城やダンジョンの入り口などを設定した後で、それぞれのマップを作成するんである。



▶これは地上マップをつくっているところなのよん



◀地上(1)、地上(2)と、町の中、迷宮、マップは４種類

ところが、ここで木村は信じられない行動をとった。なんとつくりかけのマップを放り出して、いきなり役割キャラの作成に入ってしまったのである。だって早くオープニングをつくってみたかったんだもん。

そんなワケで、元来はマップ→汎用キャラ→魔法やアイテムの設定→役割キャラ→メッセージ→フェーズ

システムソフトから 商品化のチャンス！

駒グラフィックも多彩！

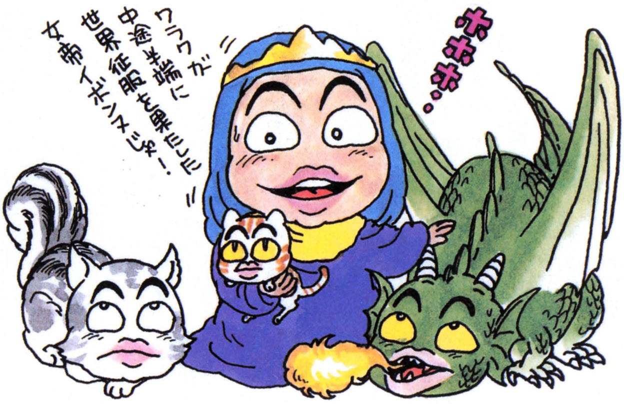


◀汎用キャラはもちろん、役割キャラの駒も忘れずね！

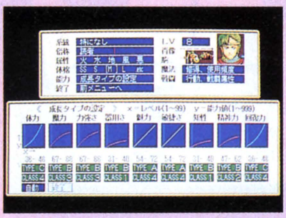
を心待ちにしてたキミは、もう『ブルトン・レイ　シナリオエディタ』を持っていることと思う。まだ買ってないとゆーキミは、いまからでも遅くない、いそいでお店に駆けつけなさい。

日頃から「こんなアイデアでRPGをつくってみたい」「こんなおもしろいストーリーをあたためてるんだけど」などと考えてたキミの思いを、このソフトがかなえてくれちゃうのである。自分がつくったシナリオがすぐRPGとして楽しめるうれしさは、やってみた人じゃないとわからない。なにはともあれパソコンに向かって、キミの夢を実現させてみよう。そして、自信作が完成したら、コンテストに応募して、さっそく力試しといこーじゃないか。

シナリオづくりのコツや応募の方法などについて、もっとくわしいことを知りたくば、ただちに168ページを開いてみるべし。タメになる話が載っているぞ！



168ページへつづく！



◀主人公の設定現場である。どや、なかなか二枚目だろ

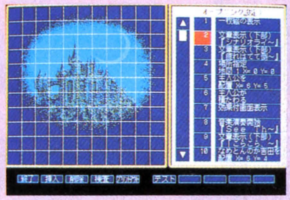
……と進むべきルートを大きくはずれ、マップは未完成のまま、役割キャラ→メッセージ→オープニングとゆーケモノ道を、いきなりつっ走ってしまった木村である。

でもね、本番のシナリオづくりならともかく、『シナリオエディタ』を買ってまもない人なら、こーゆー掟破りの方法で遊んでみるのも、一興だ。やりたいよーにやって、とりあえずシステムに慣れることが大切なんである。イイワケではないぞ。ないったらないんだぞ！

ま、とにかく役割キャラをつくることにした木村を、もうだれも止められやしない。役割キャラとゆーのは、情報やクエストをくれる重要人物からボスキャラ、宿屋のオヤジまで、早い話が「セリフを持ったキャラクターたち」である。名前をつけ、肖像グラフィック、駒グラフィックを選ぶ……これがなかなか楽しく、また頭をひねる作業なのだ。

マンガや小説、映画なんかでもそうだけど、キャラクターはシナリオの命である。とくにこの『シナリオエディタ』の場合、顔のバリエーションが限られてるワケだから、よけいにユニークな発想が必要とされるのだ。キミの力の見せどころだぞ！

なーんちゃって、エラそーな発言をしたワリには、相も変わらぬ身内ネタで安易にキャラをつくってしまった木村である。ま、サルのするこ



▶オープニングには、こーゆーイラストも使えるのだ



◀BGMは16種類も用意されてる。選ぶのが楽しいぞ

となんだから、なにかとヌケてるのはしかたないじゃないの。ウキキッ。

このよーにして、役割キャラを作成して……といっても、またもや未完成のまま、次段階に進んでしまったのだが（単に飽きっぽいのかも）、いよいよ念願のオープニング。タイトルのグラフィックやBGMを選ぶ作業も、また楽し。るんるん。あまりに楽しかったので、つい長いオープニングになってしまったが、本人は大満足であったという。ま、小手調べとしては、こんなもんかな。

次回（そんなの、あるのか？）は、本格的につくるから、期待してね。

来月につづく？

特集

コンプティーク特選

BIG GAME
ビッグゲーム

'90年夏、日本のゲームシーンを席捲する超大作を大特集。コンプティークが太鼓判を押すオモシロさの6大ゲームなんである!!



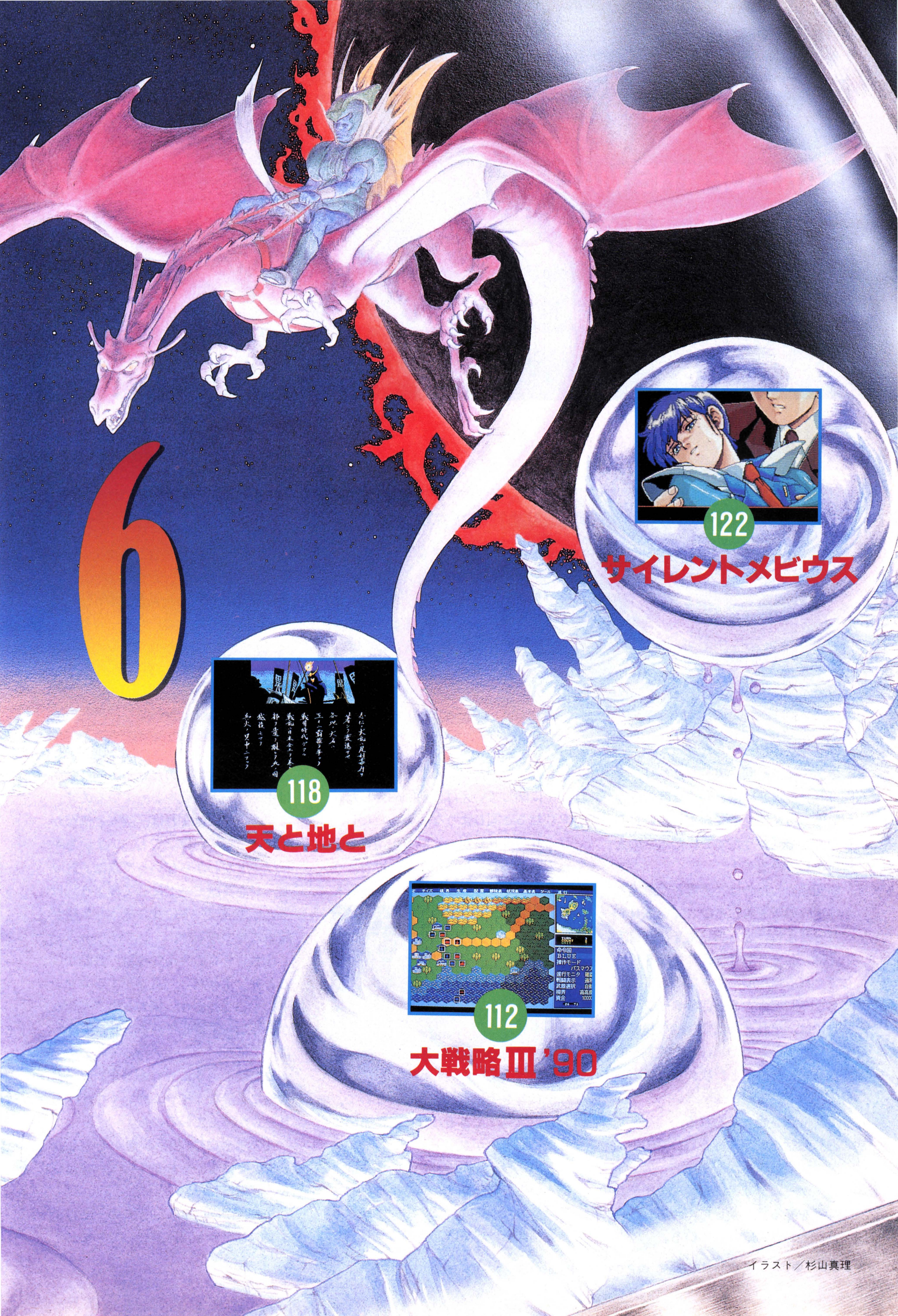
126
大航海時代



106
ウィザードリィV



116
インペリアル・フォース



イラスト／杉山真理

WIZARDRY V
HEART OF THE MAELSTROM
ウィザードリィV



発売早々から、「難しくてわかんないよ〜」というお便りをたくさんもらっているぞ。今回は、NPC大解析その2、B3Fの大攻略に加えて、情報局コーナーでは大Q&A特集だ〜！

NPC講座その2『一匹狼』編!!



MAD STOMPER

B3Fをうろつき回っている、紫色したデカ足のばかもの、いやバケモノ。本人の話を信用するなら、彼はどっかの国のハンサムな王子さまだったんだとか。彼のことをねたんだヤツが、EVIL EYESという悪魔をそそのかして、こんな姿にしたそうな。おまけに足がかゆくなる呪文までかけられてる（水虫かいな）。でも、足の裏を掻けないもんだから、しょっちゅうジャンプしているらしい。うるさいヤツだ。

KEY WORD
STOMP
SCRATCH
EVIL EYES

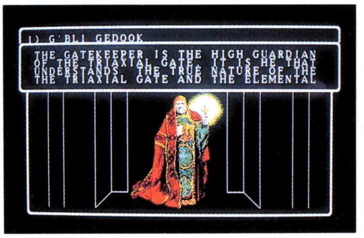
さあ〜て、前回約束したとおり、今回はＮＰＣ講座の第2回。今度のほうがいろいろと個性的でおもしろいＮＰＣなんだぞ、どうだすごいだろ、の大解析をしてみるぞ！

前回紹介したのは、酒場とか墓場とか特定の場所をねじろにしているＮＰＣだったよね。彼らの特徴をひと言でいえば、お金と引き換えに情報を提供してくれる情報屋にすぎないってこと。でも、今回紹介する一匹狼タイプのＮＰＣには、それぞれに個性的な役割が与えられているのだ。彼らの役割を簡単に分類してみると、次のようなカンジになっている。

1. 情報を売ってくれる。
2. 会話をしてくれる（会話の中に大事な情報がある）。
3. ゲームクリアに必要なアイテムを売る、交換してくれる。
4. とおせんぼをしている。

とまあ、だいたいこんなもんである。

1に関していえば、前回紹介したＮＰＣたちと同じようなもの。ただし、ひとりのＮＰＣがいくつもの情報を売ってくれることが多いから、けっこうお金がかかることが多いね。いっぺんに全情報を手に入れようとしないで、お金に余裕ができるたびに、こまめに会いにいくのがグッド。



▲英語モードでキーワードを探せ

2の場合。一匹狼ＮＰＣの多くは、いろいろな会話を楽しめるようになっているんだ。この会話の中で手に入る重要情報もけっこうあるので、ＮＰＣとの会話は大事なのだ。基本的に会話はキーワード方式をとっているので、うまくツボにはまれば、次々と情報が手に入るってわけ。でも、いまいちキーワードがわからないって人は、メッセージを英語モードにしてみよう。けっこうキーワードになりそうな単語が簡単に見つかるぞ。

3もＮＰＣの大事な役目。会話がひととおりすんだら、買物をするコマンドに入ってみよう。見知らぬアイテムがあったら、買ってみるべし。場合によっては、パーティの持ってるアイテムと交換ということもあるぞ。ゲーム攻略に必要なアイテムのいくつかは、ＮＰＣが持っているのだ。

4の場合には、相手が何かを欲しがっているはず。それを手に入れればＯＫ。簡単だね。

なお、今回はＢ１〜３Ｆの一匹狼タイプのＮＰＣも詳細解説してしまおう。

 ●アスキー ☎03-486-8080 ●ＰＣ9801、ＰＣ8801各シリーズ／12,800円［税込］



G' BLI GEDOOK



B１Fに駐在するBROTHER HOOD寺院のえら～いお坊さま。おしゃべりが好きで、こちらがひと言いえば、20倍くらいになって返ってくる。でも、それだけこちらも情報が得られるので便利。ゲートキーパーや今回の災厄（さいやく）についての情報に詳しいぞ。

KEY WORD
BROTHERHOOD
GATEKEEPER
BALANCE

IRONOSE



B１Fで商売しているおっさん。とりあえずダンジョンに落ちているものを拾ってきては、冒険者にふっかけているらしい。おかげで、普通じゃ手に入らない落し物を買うことができたりもする。ところでこいつの名前って、訳すと「鉄っ鼻」だって、変なの。

KEY WORD
？？？
？？？
？？？

THE LAUGHING KETTLE



自らを知識の権化だと信じているらしい、釜（かま）。どっちかというと金の亡者だね。お金と引き換えにいろいろ情報をくれるけど、高いのなんのって、いちばん高い情報は、5000ゴールドでも足りないとか。おっとと、秘密、秘密。どうやらB１Fに隠れているらしい。

KEY WORD
？？？
？？？
？？？

RUBY WARLOCK



B２Fに陣取って、とおせんぼをしている、アル中のじいちゃん。ラム酒が好きらしいけど、よ～するに安酒。苦労しているんだね～。でも、昔はそうとうならしていたらしくて、魔法のウデはリッパ。変な情報にも詳しかったりするので思わぬときにお世話に。

KEY WORD
SPIRITS
DUCK
？？？

THE DUCK OF SPARKS



アヒルのくせに魔法使いという、ふざけた野郎。B２Fの温泉街でキャッチセールスをやっているらしい。「へへ、兄ちゃん、兄ちゃん。ええ情報がありまっせ。買わしまへんか？」まあ、高くないので、払ってもいいかな。そうそう、こいつは子持ちらしい。

KEY WORD
？？？
？？？
？？？

LORD HIENMITEY

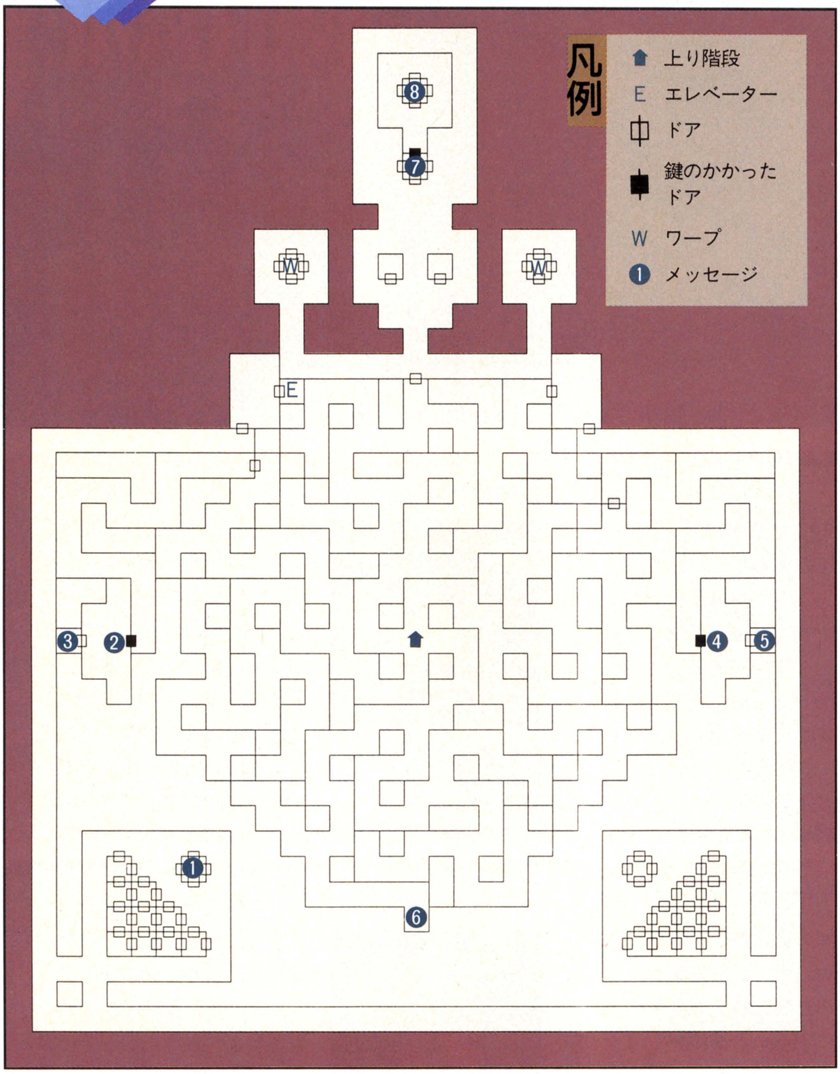


めずらしく、まるっきりの極悪人NPC。詐欺師（さぎし）野郎のこいつのセリフに惑わされて、泣きをみてはいけないぜ。会う前にクイックセーブするのを忘れずに。気に入らなかったら、ぶち殺しちまえ。胸がスカーッとすること、まちがいなしだぜ。

KEY WORD
TEMPLE
STAFF
？？

イラスト／早坂桂一

B3F 歩け、歩け、ひたすら歩け！



❶ 床からつきでているのは、深い深い井戸の口である。その上には次のようにかかれている。
＊ MOSERの神秘の堀 ＊
<責任は自分でおとりください>

❷ 赤いカーテンがかかった壁のある部屋で声がささやいた。
“肉体”

❸ 泡立ち、血の色を呈する泉の上から、グロテスクな小さい彫像が、ほほ笑みかけている。

❹ 黄色いカーテンがかかった壁のある部屋で声がささやいた。
“短命”

❺ 君の前には、まるで液体の金であるかのように輝く静かな小池が横たわっている。

❻ 青白く光る文字が、薄青色の壁に浮かび上がった。この最も深き青の壁の奥、暗い色の光なり。コバルトの光のその奥に、生命の光あり。

❼ KAMI KAZI寺院

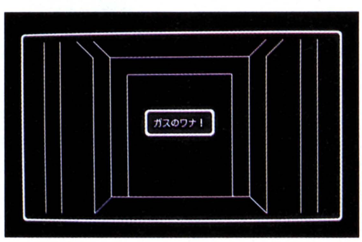
❽ 大きな石板には、次のような秘密の印が記されている。

```
:  /    !   +,  (    :-*
-+/     :   ;  '!    :--/
```

今月の『V』ダンジョン攻略は、B3F。B1FやB2Fに比べると、変化の少ない、やや単調なマップ構造だけれども、大事なイベントがいくつも隠れているので要注意。あなどってはいけないフロアなのである。

このB3Fへの到着方法はふたつ。ひとつはB2Fからの下りの階段で、B3F中央へと下りていく方法。えっ、先月のB2Fのマップには、下り階段なんてなかったじゃないかって？ キミたちはなかなか記憶がよくてよろしい。じつをいうと、先月のB2Fのマップは完全マップではないのだ。B2Fの南東部にある鎖で封印されたドアの向こう側にも、まだ探索すべき場所が残されているんだぞ。でも、キミたちの楽しみを奪っちゃいけないと思って、ワザと伏せておいたのだ。ちなみに今回のマップも少し伏せてある部分がある。あんまり難しくないから、自分でマップを完成させてみたまい。

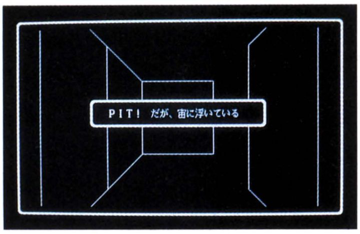
で、もうひとつのB3F到着手段は、B2Fにあるエレベーターを使う方法。ただし、B3Fのエレベーターは、マップのいちばんはしっこにあるので、



▲ガストラップ。気をつけようね

B3Fにたどり着いてから中央部分まで相当歩くことになるよ。まあ、どちらを利用するかはプレイヤーの好みだけど、どっちかといえばエレベーターを使ったほうがラクだと思うな。一本道だから、迷うこともないしね。

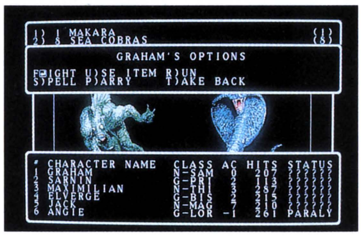
B3Fにたどり着いてみると、そこは、ただひたすらの通路なのであります。エレベーターで行った場合、まずB3Fの外周をぐるっと回って、そこからおもむろに中心へと向かうんだけど、こんどは曲がりくねった道をクネクネクネクネクネクネクネクネと歩くハメになる。地理感覚に自信のない人はタイヘン。そうでなくても、マッピングは絶対に必要だ。まるで腸のなかにいるみたいな気分だぞ。



▲空中に浮かんでいれば安全

ところで、B３Fの外周部分。南東と南西のふたつの角に、小部屋がたくさんあるところがあるね。この場所の片方には池がある。ちょっとアブナイメッセージがあるので、入ってみるなら事前にクイックセーブをしておくのを忘れずに。池については、ともかく入ってみないことには効果がわからないので、トライあるのみ！　なのだ。また、もうひとつの角にはガストラップがある。もちろん、これにハマればポイズンということになってしまう。このころには、解毒の呪文LATUMOFISを唱えられるキャラがいるとは思うけど、限りあるマジックポイントは有効に使いたいもの。こんなところで浪費するのはもったいない。というわけで、ガストラップに有効なワザをひとつ教えておこう。それは、魔法使いの呪文LITOFEIT、空中浮揚(ふよう)の呪文なのだ。これを使えば、ガストラップやピット、ほかにもいくつかのトラップに対して有効（万能じゃないけど）なうえに、効き目が長い。この呪文が使えるようになったら、ダンジョンに入るときに必ず唱える習慣をつけておこう。絶対におススメ、価値の高い呪文だよ。

さて、外周部を過ぎていよいよB３F中央部分に突入！　と、そこにはいきなりピットがあったりして。もちろん空中浮揚の呪文があれば、ピットなんか恐くないもんね。B３Fの中央部分にはいくつもピットが存在しているけど、あえてマップには記していないからよろしくね。でも、じつはB３Fのピットにはトラップというだけじゃなくって、目印という役目もあるのだ。



▲池の中にもモンスターがいる

マップを見ればわかるとおり、いちど道に迷うと、おんなじような道の繰り返しで、わけがわかんなくなっちゃう。こんなときに、ピットの位置を確認しておけば、自分がどこにいるかを知る目印になるってわけ。だからちゃ〜んと自分の足で調べて、マップに書き込んでおくんだよ。



▲本当に王子サマだったのかな？

このグネグネの中央部から東西南北の４方向に進むと、それぞれの先にイベントが待っているのだ。まずは西に行ってみよう。そこにあるのは赤いカーテンのかかった部屋。部屋に入ったとたん「肉体」という声がした。いったい赤と肉体にどんな関係があるのかわかんないけど、とりあえずチェックしておこう。ひょっとすると特別な意味があるかもしれないね。その奥にあるのは真っ赤な血の色をした泡立つ池。その池をのぞいてみれば、底のほうには小さな彫像がある。はてな？

B３F モンスターリスト

HELL HOUND
地獄の番犬だ。ブレスもかけてくるけど、そんなに強くはないぞ



GOLEM
B１、２Fでもおなじみの人造巨人。攻撃力が高いのだ



KING COBRA
パラライズにポイズンの毒ヘビ。こいつには速攻がいちばんだ



SCORPION
毒サソリ。いきなりポイズン攻撃をガンガンかけてくるぞ



SHUGENJA
レベル３の魔法使いの呪文を使うぞ。MAHALITOはこわい



TIGER
ハデな外見の割にはおくびょうな性格のトラ。よく逃げるヤツ



SAMURAI
レベル２の魔法使いの呪文を使ってくるけど、攻撃力は低いぞ

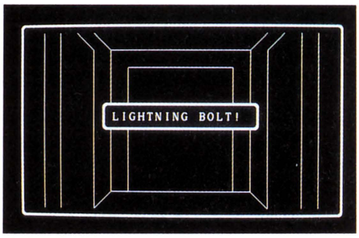


TOGA LLAMA
直接攻撃よりもレベル４の僧侶の呪文を使うほうが好きらしい



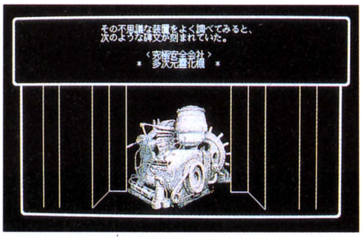
色とりどりのカーテンをくぐると?

　さて、池の話の続きである。根性と覚悟があったら、池に飛び込んでみよう。もし死なずに底までたどり着けたら、何かイベントがありそうじゃん。ま、本当にあるんだけどね。この池には、モンスターも巣くっているから注意だよ。
　続いて、東に行ってみよう。西と同じく、カギのかかったドアを開けると、そこは黄色いカーテンのかかった部屋。ここで聞こえた声は「短命」。この部屋の奥にも池がある。ここの池は金色の池。なんとなくリッチな気分になりそ



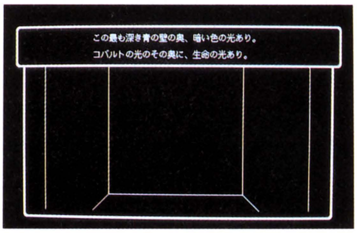
▲カミナリがスドーン！

うな池だね。この池も入ってみたいところだぞ。なんかいいことがありそうな池だもんね。ま、結果は保証しないけど。
　次は南だ。でもここには、カギのかかったドアがない。いき止まりになっているだけ。でもそのいき止まりには青い壁があって、意味深なメッセージがある。「コバルトの光とその奥に、……」。コバルトといえば青い色を指しているようだし、「壁の奥に」っていう言葉も気になるね、まだ先があるのかもしれない。でも、いまのところはどうにもならないようだから、あきらめよう。
　最後は北。ここは突きあたりにドア



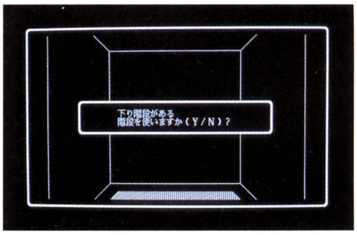
▲どうやったら作動するのかな？

がある。カギがかかっていないので、そのまま行くと、そこには3方向に別れた道がある。まっすぐ進むと、そこにあるのは「ＫＡＭＩ　ＫＡＺＩ寺院」。神風(かみかぜ)寺院といったところかな。この入口には僧侶のＮＰＣがいて、とおせんぼをしている。寺院の中に入る方法を知っているから聞いてみよう。でも、彼は詐欺師だから気をつけるようにね。ともかく寺院の中に入ることに成功したら、その中央部でご本尊（？）の風神とごたいめ〜ん、となるのだ。めちゃ強いけど、がんばって倒すのだ。がんばった人には××××ってね。
　別の方向に行くと、ひとつは黒い部屋にワープ。そこではカミナリがドッ



▲この壁の秘密とは？

カーンなのだ。入る前にはクイックセーブだぞ。もうひとつの方向に行くと白い部屋にワープ。そこには時のない部屋がある。ここには重要そうな機械がある。究極安全会社の多次元霊化機というヤツ。さて、こいつをどうするのか、下り階段はどこにあるのか？謎をはらみつつ、今月はここまで！

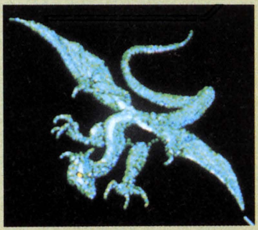


▲さあ、これが見つけられるか？

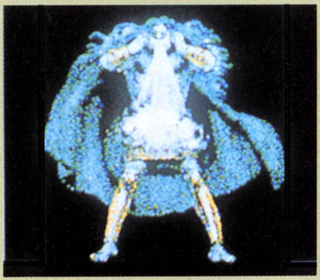
WEREBOAR
いまいちハデさに欠けるモンスターである。強くはない



WYVERN
攻撃力が高く、ブレス攻撃もかけてくるのでちょっとやっかいな敵



THE DEJIN WIND KING



ＫＡＭＩ　ＫＡＺＩ寺院の中央で出っくわすモンスター、というよりも神サマだね。風神なのだ。ほかのＢ３Ｆモンスターに比べて圧倒的な力を誇っているぞ。全滅させられる可能性も高いので注意

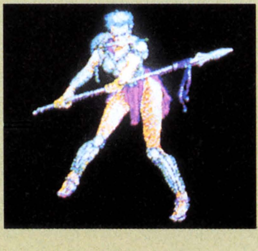
MAGSMAN
戦うよりも、ふところを探るのが好きなヤツ。逃げ足が早いこと！



MINOTAUR
いかにも力がありそうなカンジのモンスター。攻撃力は高いぞ



AMAZON
レベル2の僧侶の呪文を使う。強くないけど倒すのがもったいない



GHOUL
アンデッドモンスター、こいつにひっかかれると眠ってしまうぞ



Wizardry情報局

今月はQ&Aコーナーだ！

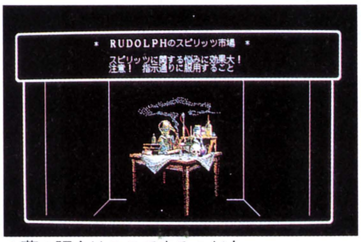
『V』が先に進まなくて困っているキミたちのために、今月の「ウィザードリィ情報局」はB1F、B2FのQ&A特集だ。

Q B1Fのダークゾーンのところにある城内移動装置を動かすことができません。それから、その近くのベルトコンベアってどうやって攻略したらいいの？

A ふむふむ、これは初歩の初歩でつまずいた例だね。いままでの記事をちゃんと読んだかな？　まずはベルトコンベアの攻略法。これはベルトコンベアの前にあるモータールームに入って、モーターを止めるだけ。モータールームへのカギはB1FのNPCが売ってくれるよ。あとはモーターに書いてある説明を読んで、モーターを分解すればいい。分解する順序がわからなければ、全ての組み合わせをトライしてみるかい？　ベルトコンベアを止めたらその西にあるカギのかかった部屋に行く。ここにある死体を調べてみれば、アイテムが手に入るよ。このアイテムで城内移動装置がバッチリ動くのだ。わかったかな。

Q B2Fの霊に守られた宝箱は、どうやって手に入れるの？

A 要は、霊を追い払っちゃえばいいわけで、もちろん、そのためのアイテムもある。薬だ。ただし、霊に関する薬は、そのまま売ってるわけじゃないので、自分で調合しなきゃいけないぞ。そのための場所はB2Fにある。調合方法については、アヒル君のヒントがあると便利。



▲薬の調合はここでするのだ！

Q B2Fの鎖のかかったドアはどうやって開けるの？

A このドアは、どうやっても開かないよね。で、鎖を切らなければいけない。鎖を切るなら、バーナーか金ノコギリでえっちら、おっちらやるっきゃない。で、そのためのアイテムは、そうだな、ズバリいえばB2Fで手に入るぞ。こんないいものについてのヒントはDRAGON'S FLAGONに集まるNPCたちから情報を入手するのだ。

どうだったかな。みんなもわからないことがあったら、質問を送っておくれ。

おたより募集中！

「ウィザードリィ情報局」では、おたよりを募集中。質問や、イラスト、めずらしいアイテム情報や、終わったゾ～という報告など、なんでも送ってね。

<あて先>

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16　市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
「ウィザードリィ情報局」係

ROTTED VAPOR
ポイズンにスリープと、にぎやかに攻撃してくるのでタイヘン



MUSTARD SLIME
スライムといえば、当然ザコキャラ。でも集団で襲ってくるぞ



GIANT SPIDER
毒をもった大グモ。ポイズン攻撃には注意しよう



GHAST
パラライズ攻撃がおじょーず。ほかのアンデッドと一緒のことが多い



MAKARA
半魚人。当然水の中に住んでいるモンスターだ



SEA COBRA
水ヘビ。半魚人と仲がいいらしくて一緒にいるのをよく見かける



DEMON DOG
ブレス攻撃もあって、HELL　HOUNDの兄貴分といった感じ



UNDEAD WARRIOR
こいつらは強くないんだけど、つるんでくるアンデッドがねぇ……



大戦略Ⅲ'90



斬新なシステムが話題を呼んだ『大戦略Ⅲ』に90年バージョンが発売される！「早い！強い！ 使いやすい！」を合言葉とした平成2年期待の星だ！

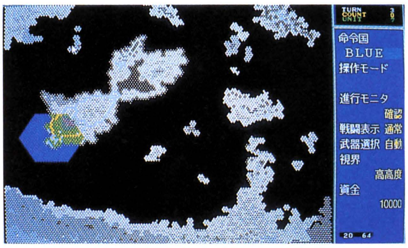
大戦略Ⅲがパワーアップして登場!!

斬新なシステムで、「これぞ『大戦略』シリーズの集大成」の感があった『大戦略Ⅲ』に、新たにパワーアップ版が登場した。その名も『大戦略Ⅲ'90』。前作からの懸案事項であった思考ルーチンの強化・処理速度と操作性のアップを念頭においた作品になるそう。

今回の取材では、まだ本格的なバージョンを見ることはできなかったけど、第一の印象としては「システムがかなり整理されているなあ」ということ。前作では、リアルタイムの戦闘システムは初めての試みということで、戦闘に関するシステム・コマンドが複雑すぎたきらいがあった（P114参照)。が、今回の『'90』では、戦術に関するコマンドはすべて「作戦命令」に一本化。プレイアブルな『Ⅲ』の実現をめざしている。

思考ルーチンの強化もメインとなるテーマだ。従来の戦術的な判断に加えて、コンピュータ側に戦略的な判断力を持たせたいとのことで、「あ、頭がイイ奴！」とプレイヤーがうなる日も近いのだ。

というわけで、今回は『'90』の新システムを徹底解剖してみたい。



◀マップは相変わらず広大無辺。密度の濃いプレイが楽しめそう



▶生産指定画面。電卓がとってもお洒落なんである

元祖 大戦略Ⅲはこんなゲームなのだ!!

「よりリアルな戦闘シミュレーションをめざしたい」と、『大戦略』シリーズ総決算ともいうべき巨大なスペックでファンの前に登場した『Ⅲ』。とくに新機軸、リアルタイムの移動・戦闘システムは感動！ のひと言につきた。いまなおベストセラーを記録している大作である。



▲『大戦略Ⅲ』で行動命令を指定しているところ。移動到達地点を指示すれば、OK！



▲情報がぎっしりつまっている感じだ

 ●システムソフト☎092-752-5262●PC 9801シリーズ(9801、Uを除く)／9,800円〔税別〕、発売日未定

特集 コンプ特選 BIG GAME 6

どこがどのように変わっているか心ゆくまで説明してみよう

CHAPTER 1 画面構成に注目!

バージョンアップは目に見える部分から……。よりわかりやすくなった『'90』の画面だ!

この『'90』は、生半可なパワーアップ版ではない。以前、本誌のインタビュー(89年12月)での、「『III』でやり残したことにカタをつけたい」との意気込みそのままに、システムのあらゆる部分に改良の手がおよんでいる。とりあえずは、『'90』の画面をじっと見つめるべし。マップの地形グラフィックこそ変わらないものの、ほかの部分では大幅に変更されているのがわかる。

まずは画面右上に新たに加えられた全体マップの表示ウィンドウ。広大な『III』の戦場で、現在どの位置を表示しているかがひと目で把握できるようになっている。

続いては、コマンドメニューの表示位置。これはいっけんささやかなことに思えるが、内容の濃いSLGを求めるとすれば、当然システムも複雑になり、コマンドも多岐にわたる。プレイアビリティ(遊びやすさ)を高めるための、よりわかりやすい、より指定しやすいコマンド・メニューが求められるわけだ。『'90』のメニュー表示は従来のイメージに近いものを採用したとのことだ。

❶フルマップスクリーン
このマップで表示位置を変更することにより、32×32の拡大画面からでも瞬時に切り替え可能。便利になった!

❷コマンドメニュー
上と下の画面を見比べて欲しい。『'90』ではコマンドメニューがほかの要素とは独立。わかりやすいね!

❸索敵範囲外地形
モノクロ表示からカラーへ変更された。索敵外とはいえ、あんまりイメージがちがうととまどうもの。正解だね。

❹ユニット
ユニットの表示はやや大きめになった。またスタックも階層(高度)に関係なく一律に4部隊まで。

大戦略III'90

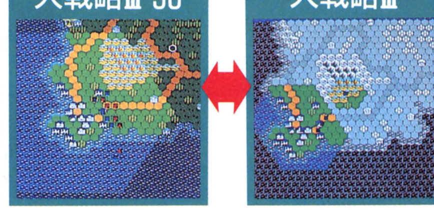


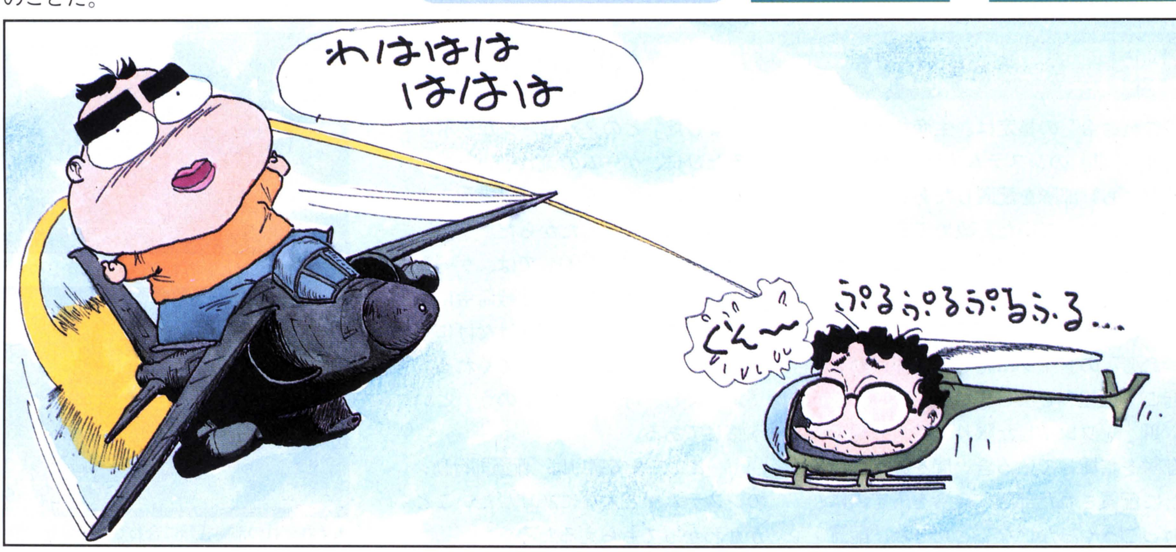
大戦略III



64×64のモードだと…

大戦略III'90 / 大戦略III





CHAPTER 2 コマンド体系が簡潔になった

コマンド体系はより洗練され、簡潔になっている。とくにユニットの移動・戦闘の鍵となるべきコマンドは「作戦命令」に統一された

移動・占領・戦闘に対する姿勢（遊撃戦、局地防衛戦etc.）など、ユニットの行動はすべて“作戦命令”に集約された。たとえば作戦命令のメニューから「遊撃作戦」を選んだ場合は、補給から移動まで、その作戦用に（あらかじめ）用意されたパターンに従って行動を行う。

もちろん用意されたパターンのほかに、「遊撃作戦でも、占領を行うようにしたい」等、ひとつひとつの要素を変更することが可能だ。

なお、処理のうちわけについてひと言述べれば、開発サイドの説明では、補給→占領→戦闘→輸送→移動と「その時点でどのような命令が出ているか」順番にチェックしながら行動するそうで、プレイヤーは自軍ユニットの動きを容易に把握できるしくみ。『’90』のもっとも主要な改良点と言える。まあ、ファンにとってはプレイアビリティが高くなるのは願ったりかなったり。よくぞここまで、思いきりよく改良してくれるものだ。



戦術コマンドは作戦命令に一本化

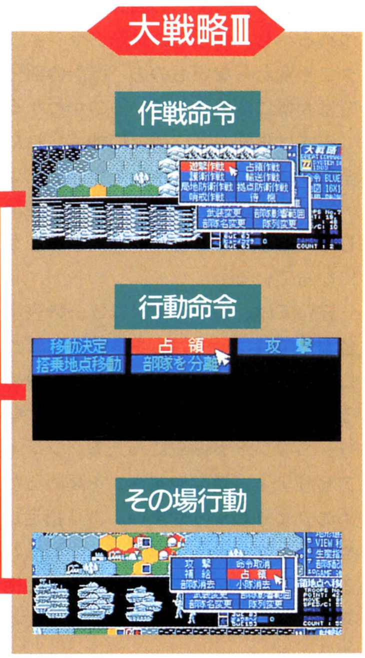
上で述べた内容を補足すると。“作戦命令”とはたとえて言えば、部隊の行動パターンをパック（あるいはセット）にして売りだしているようなもの。パックの中味までいちいち指定する手間が省けるわけだ。

“作戦命令”のうちわけについて言えば、遊撃作戦から部隊の追跡などまで、細かな戦術判断を含んだパターンがいくつか用意されている。

たとえば歩兵だったら、都市・施設の占領をメインに据えた「占領作戦」がおススメの“パック”だし、対空ユニットだったら「局地防衛作戦」などがおススメ。パターンの設定は下に述べている「生産指定」のときに行うが、変更したければウィンドウを開いて、マウス・クリックひとつでＯＫ。わかりやすいシステムがファンの『大戦略』ゴコロをおおいに刺激してくれる。末頼もしいゲームなのだ！







配置㊞行動のラクラクシステム

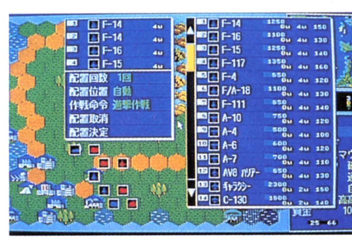
“作戦命令”の指定は、生産指定時に行う。『III』のシステムでは、（自動・手動とも）部隊を配置したあとは、待機状態となっていた。改めて命令を下さなければ、部隊は永久に待機のまま同じ位置に留まるわけだ。

が、『’90』では、配置された後、“作戦命令”のタイプに応じて、即行動を起こす仕組みとなっている。

『III』をプレイした限りでは、前線で部隊を指揮している合い間をみて、新たに配置された部隊に命令を下すのは、けっこうやっかいなことだった。「配置されました」とのメッセージが表示されるたびに、ゲームの流れをいったん中断して、配置位置にマップ表示をもどさねばならなかったからだ。

それに対して、『’90』では、ゲームを中断する必要がない。作戦命令に応じて、前線となる地域に（けなげにも自動的に）部隊が顔を出してくれる。「よしよし、可愛い奴じゃのう」という感じである。

……とここまで書けば「配置即行動」のシステムがどんなにありがたいことかがわかってもらえるだろう。



▲生産指定の時に、作戦命令をあらかじめ指示



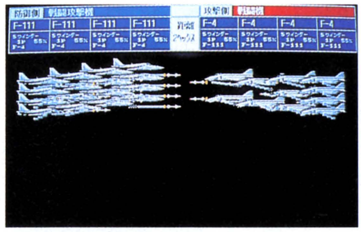
▲それぞれの部隊種類に合わせた選択を

CHAPTER 3 戦闘画面は一新

やっぱりなあ、と思ったのが戦闘画面へのこだわり。なにせ、好きな人が好きなように開発しているのだ！

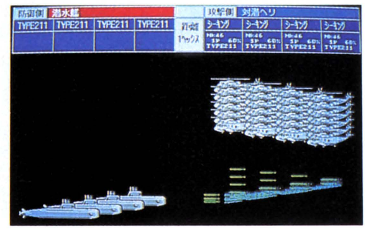
好きな人、というのは、いうまでもなく『大戦略』に生みの親、藤本氏である。氏曰く、「飛行機が爆弾落とすのがうれしくって、つい開発にもリキがはいるんですよ」。この言葉がすべてを語っている。ファンを魅きつけてやまないおもしろさの秘密がここにあるのだ。

というわけで、とりあえずは２枚ほど、新装なった戦闘画面を紹介する。ここでは難しい理屈は抜きにして、ただただ「格好いいなあ！」と感心してみたい。う〜む、男ゴコロをくすぐる迫真のグラフィックである！



▲対空ミサイルの応酬である。爆発音が実際に聞こえてきそうな迫力であるな！

▲これが格好いい！　対潜ヘリの活躍なんである。魚雷の動きがとってもリアル！



プロデューサーは語る 早い！ 強い！ 使いやすい！ が目標です!!



（今回は『大戦略Ⅲ』の制作を一貫して進めてきたシステムソフトの看板プロデューサー、石川氏に『'90』開発のきっかけについてうかがってみたい）

取材班：お話をうかがってみると、『'90』のシステムは、大幅にかわるようですね

石川：どちらかといえば実験的な作品であるにも関わらず、『Ⅲ』はこれまでのシリーズ中、もっとも売れた作品です。根強いファンの支持に応えるためにも、「早い！　強い！　使いやすい！」『Ⅲ』の改良版を出さなくちゃいけないなあ、と考えていたわけです。システムの大幅な変更とはいうものの、できれば『現代大戦略』に対しての『パワーアップセット』のようなものを発売して従来の『Ⅲ』ユーザーにも同じ環境でプレイしてもらえるようにしたいですね。

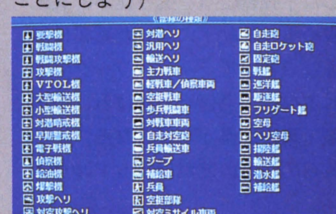
取：強い『大戦略』を、とのことですが、具体的にはどのような面で……。

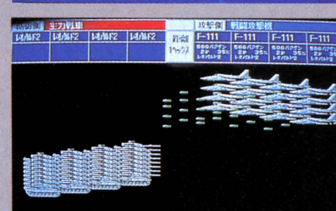
石川：これはまだ方針が未定なんですが、局地的な判断、つまり戦術的な判断だけでなく、大局的・戦略的な判断ができるように思考ルーチンを強化したい、と。まあ、全部は無理でしょうが、せめて戦いの急所・焦点となる地域はどこか？　くらいの戦略的判断ができるように……と。

取：たとえば戦線を形成してプレイヤー側の突破行動を防ぐような動きはしてくれるのでしょうか？

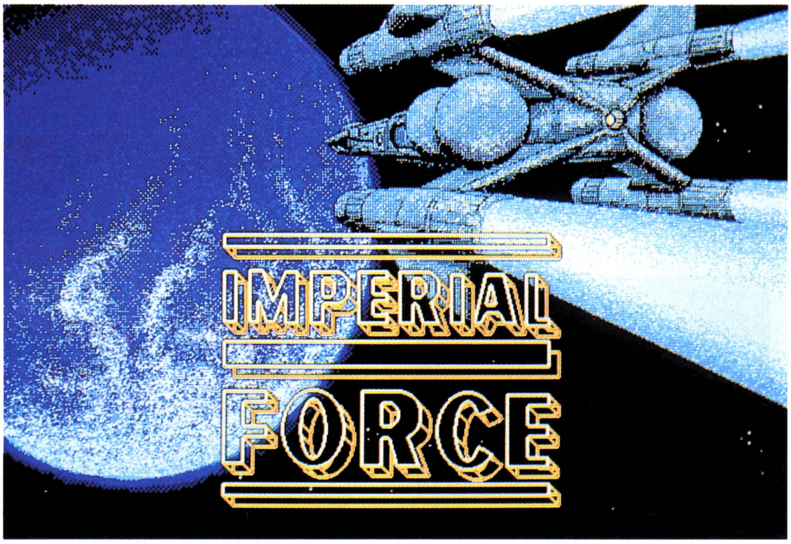
石川：現代戦ですからね。２次大戦のようなきれいな戦線ができるわけではない。たぶん奇襲や一撃離脱といった作戦がメインとなると思いますよ。まあ、楽しみにしていてください。

（というわけで『大戦略Ⅲ'90』、前作をベースにして、なかなか底力を持ったＳＬＧにしあがりそうである。もともとプレイアビリティの高いゲームを送り出すシステムソフトのこと。早くサンプルが送られてこないかな、と指をくわえながら取材班は福岡をあとにしたのである。いまのうちからマウスを磨いて待っていることにしよう）











パズル感覚で繰り返し遊べるSFシミュレーションがシステムソフトの『インペリアル・フォース』。シンプルにして奥が深いシステムといい、シナリオの生成機能といい、新風と呼ぶにふさわしいシステムソフト版星間ウォーズだ！

インペリアル・フォースSFシミュレーションの新風！

宇宙空間を網の目のようにめぐるネットワーク、未知の宙域から突如出現する異星の艦隊と、以前本誌でも紹介した『インペリアル・フォース』がほぼ開発アップ。この号が出ている頃には、店頭に並んでいることだろう。

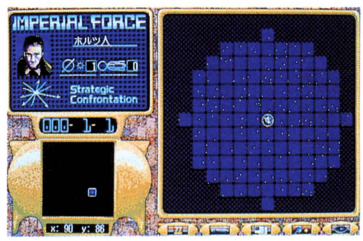
このゲームのコンセプトをひと言でいうなら、「陣取りゲームＳＦ版」というところ。プレイヤーは数多い宇宙人の中から、ひとつを担当して偵察艦を派遣して、未知の宙域を探査。惑星を発見したら強襲艦隊を送り込み、支配下に収める。支配下に置いた惑星には、本星を起点として「ネットワーク」と呼ばれる交通・通信網が結ばれ、宇宙船生産・艦隊配備が可能となる。

これらの一連の流れは、リアルタイムに進む。プレイヤーのあくなき拡大志向を刺激する（エビセン級＝一度ハマったら止められない）ＳＬＧといえる。

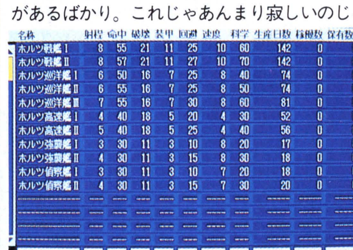
今月は、ゲームの流れに即して、『インペリアル・フォース』の全貌をあますことなく紹介してみたい。



▲航行時の隊形を設定している。まあ、この場合はバランスタイプを選んでみよう



▲始めは暗黒の宇宙空間にポツリと自分の本星があるばかり。これじゃあんまり寂しいのじゃ



名称	射程	命中	破壊	装甲	回避	速度	科学	生産日数	稼働数	保有数
ホルツ戦艦 I	8	55	21	11	25	10	60	142	0	0
ホルツ戦艦 II	8	57	21	11	27	10	70	142	0	0
ホルツ巡洋艦 I	6	50	16	7	25	8	40	74	0	0
ホルツ巡洋艦 II	6	55	16	7	25	8	50	74	0	0
ホルツ巡洋艦 III	7	55	16	7	30	8	60	81	0	0
ホルツ高速艦 I	4	40	18	5	20	4	30	52	0	0
ホルツ高速艦 II	5	40	18	5	25	4	40	56	0	0
ホルツ強襲艦 I	3	30	11	3	10	8	20	17	0	0
ホルツ強襲艦 II	4	30	11	3	15	8	30	18	0	0
ホルツ偵察艦 I	3	30	11	3	10	7	20	18	0	0
ホルツ偵察艦 II	4	30	11	3	15	7	30	20	0	0

▲味方宇宙船の性能表。画面例はホルツ人のもの。性能は種族によって微妙にちがうぞ！

ゲームの流れはこんな感じ 1

宇宙船生産

ゲーム開始時から、イのいちばんに始めなければならないことが「宇宙船生産」だ。とにかく偵察艦、強襲艦を始めとする艦隊を生産しないことには、始まらない。各種族が生産する宇宙船は、同じ艦種でも種族によって微妙に性能がちがうので要注意。写真の例のホルツ人は人間型種族の代表格で、特長としては、攻守にバランスのとれた船を生産する。なお、各惑星の技術レベルによっても生産できる艦種や、完成までの日数が異なってくる。まあ、戦艦や巡洋艦を生産するのは、ある程度国力を蓄えてからにしたいもの。

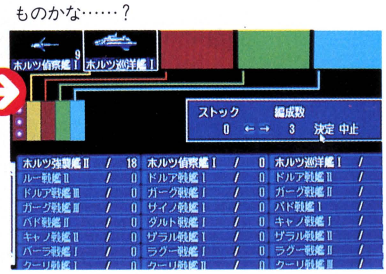
艦種を選ぶ



▲生産指定画面。巡洋艦、戦艦と、より強力な宇宙船になるたびに生産日数もかかるので注意。それにしても種類が豊富で頼もしいなぁ!!

艦隊を編成！

▼艦隊編成。白文字で表されているのは、ストックされている宇宙船。まあ、始めのうちはこんなものかな……？



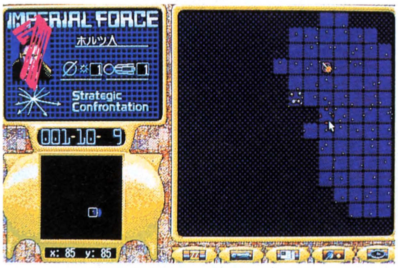
 ●システムソフト☎092-752-5262●PC9801シリーズ（9801、Uを除く）／8800円〔税別〕

ゲームの流れはこんな感じ 2

惑星発見 占領

艦隊を編成したら、即宇宙に乗り出そう。ただし、未知宙域探査、惑星発見、強襲艦隊派遣の手順は忘れずに。

まず、偵察艦がないことには、いつまでたっても蚊帳(かや)のそと。東西南北四方に派遣して、既知の宙域を拡大していくべし。運よく惑星を発見したら、強襲艦隊で占領行動に移る。この場合、中立惑星だったらごくわずかな抵抗で占領できるはずだが、異星人の本星はやっかいだ。ともあれ、首尾よく占領したら、ネットワークが形成され、一件落着。

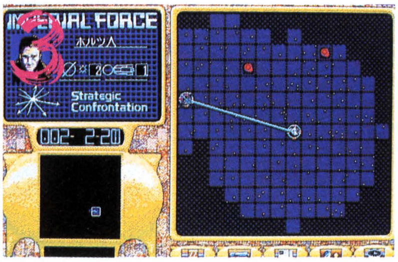


探査艦で惑星探索

▲惑星発見！　偵察艦だけが、未知の宙域を探査、惑星を発見することができるのだ

▼強襲艦による惑星占領の瞬間。上の水色の棒は強襲艦の艦数を表している





惑星占領！ネットワークづくり

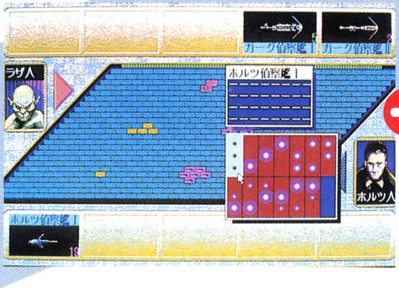
▲占領と同時に、本星との間にネットワークが形成された。惑星を奪われるとネットワークは消える

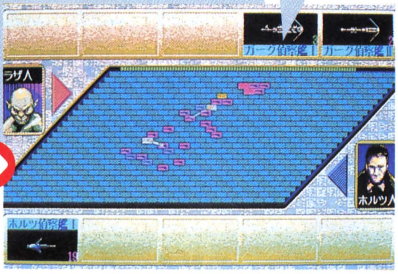
ゲームの流れはこんな感じ 3

戦闘

戦闘こそ『インペリアル・フォース』の華、といったら言いすぎか。異星人艦隊との間に戦闘が発生すると、画面は即立体的な戦闘画面に切り替わり、艦隊戦が始まる仕組み。ここで注意すべきは艦隊の陣型。艦数および、艦種に応じた陣型・配置が必要となる。具体的なイメージについては右写真を参照のこと。ただし、くれぐれも虎の子の強襲艦隊を壊滅させたりしないように、戦闘は「節度をもって」行って欲しい。

▼ただいま陣型を決定している最中である。敵の戦力はとるにたらないが慎重に！



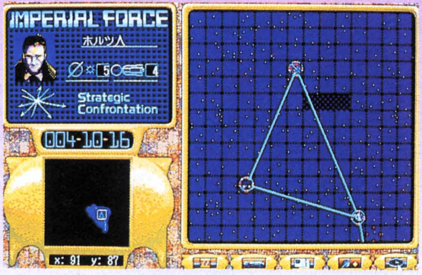


▲戦闘開始！　いたるところで味方は優勢に戦いを進めつつある

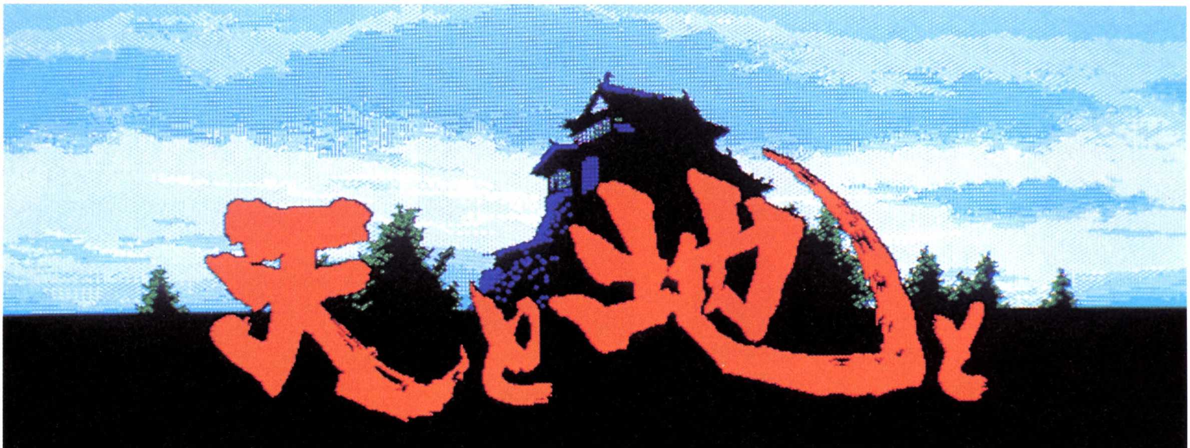


シンプルな中にも奥行きを感じさせるシステムソフト版星間ウォーズに！

「やめられない、とまらない」エビセンゲームの条件とは、まずシステムがシンプルであること。で、シンプルななかにもさまざまな戦略・戦術パターンが設定できること。どうやら『インペリアル・フォース』はこの部類にはいるようだ。とくに、新たにゲームを始めるたびに惑星の位置がランダムに再設定されるのが嬉しい。何度でも繰り返しチャレンジして、宇宙をわが手に収めるべし！



イラスト／盛本康成



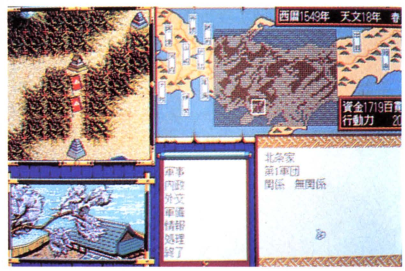
早くも話題騒然の戦国SLG『天と地と』。映画ともども人気は上々で、今年の紅白歌合戦への出場は、ほぼ確実と言われているとか(ンなワケねえだろ)。それでは、参りましょうか。

連載攻略の始まりじゃ!

今月から数回にわたって、話題の大作『天と地と』の攻略を連載していくぞ。コナミ、工画堂スタジオ、そしてゲームデザインの河合さんの協力を得て書かれたこの記事を読めば、勝利をつかんだも同然。目をつぶってたって勝てちゃうぞ(まあ、それは大げさだが)。今回は、ゲームスタート直後、序盤戦のガイド。しっかり読んでね。



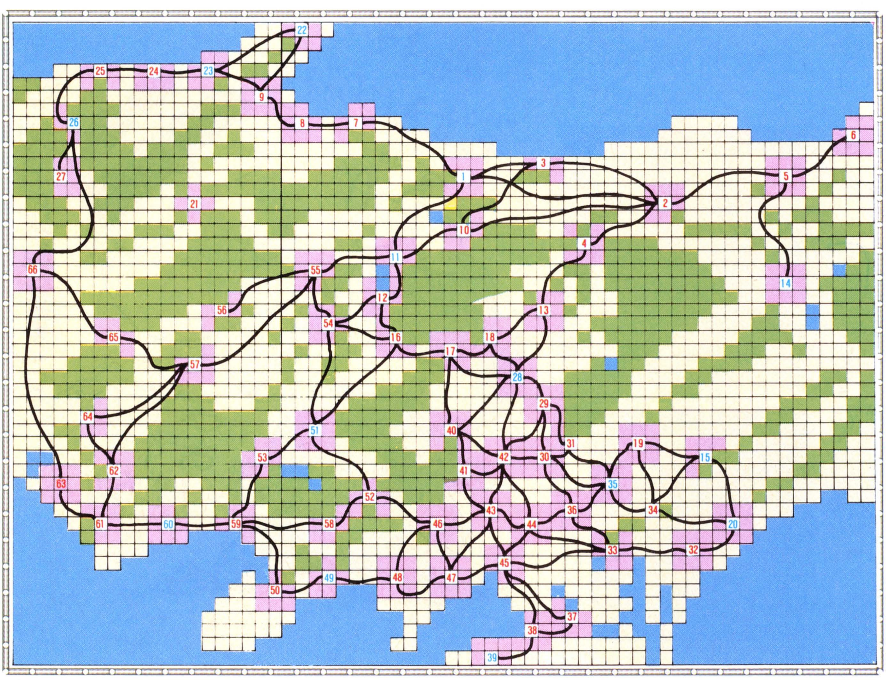




◀▲小室哲哉作曲のBGMにのって、壮大なイメージのオープニングデモが展開する。こいつぁ圧観！操作はマウスだけでOK。片手で天下がとれるなんて、世のなか進歩したもんだ……？

戦略マップ

これが戦乱の舞台の全体マップだ。城の数は全部で66。このほか、守りの要となる場所には砦が建っている。城と城を結んでいる線は「外交線」といって、通信網みたいなものだ。移動できるのは平地のマスだけなので、進行ルートの選び方は重要なカギとなる。



1 春日山城	23 金沢城	45 江戸城
2 栃尾城	24 小松城	46 滝山城
3 琵琶島城	25 大聖寺城	47 小机城
4 坂戸城	26 一乗谷城	48 玉縄城
5 新発田城	27 大野城	49 小田原城
6 本庄城	28 厩橋城	50 韮山城
7 魚津城	29 金山城	51 甲府城
8 富山城	30 館林城	52 岩殿城
9 府中城	31 唐沢山城	53 下山城
10 飯山城	32 水戸城	54 上原城
11 葛尾城	33 小田城	55 林城
12 砥石城	34 真壁城	56 福島城
13 沼田城	35 結城城	57 飯田城
14 会津城	36 関宿城	58 深沢城
15 鳥山城	37 佐倉城	59 蒲原城
16 小諸城	38 千葉城	60 駿府城
17 松井田城	39 久留里城	61 高天神城
18 箕輪城	40 鉢形城	62 二俣城
19 宇都宮城	41 松山城	63 引馬城
20 大田城	42 忍城	64 長篠城
21 高山城	43 河越城	65 岩村城
22 七尾城	44 岩付城	66 稲葉山城

青い城／本城、赤い城／そのほかの城、ピンクの部分／領地

 ●コナミ☎03-264-5678●PC9801シリーズ／12,800円(税別)

コマンド体系

下の図は、このゲームで使用されるコマンドをまとめたものだ。コマンドを実行すると、行動力と資金を消費する。1ターン（＝1季節。4ターンで1年になる）に使える行動力は20までだし、資金にもかぎりがある。どのコマンドを優先させるべきか、よく考えて命令を出すことが大切だ。国を栄えさせるのも、滅ぼすのも、殿サマであるキミの判断にかかってるぞ。

軍事
内政
外交
軍備
情報
処理
終了

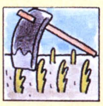
◀これらのコマンドを駆使する



軍事

配下の軍団の編成や解散、マップ上における軍団の移動など、軍団の管理に関するコマンド群

第x軍団 第1軍団～第4軍団のうち、いずれかひとつの軍団を選択する
- **編成** 編成されていない軍団を編成する
- **戦略行動** おもに軍団の編成や解散に関わる行動
  - **移動** 外交線でつながった城の間を移動する
  - **編成** 編成ずみの軍団に対し、編成の変更を行う
    - **武将** どの武将にするかを選択する
      - **予備→軍団** 控えの武将を軍団に加入させる
      - **軍団→予備** 軍団内の武将を軍団のメンバーからはずす
    - **寄騎** 控えの兵士を軍団内の武将に配分する
  - **解散** 編成されている軍団を解散してしまう
- **戦術行動** 地域マップを使って軍団を移動させる



内政

領土内の土地開発や、武将の人事に関するコマンド群。毘沙門堂で必勝を祈願するためのコマンドもある

新田開発 新たに土地を開墾して田を増やし、石高をアップさせる

武将の処遇 武将の俸禄をアップしたり、解雇したりする。忠誠心に影響
- **解雇** 武将をクビにする。武将が反発する恐れあり
- **加増** 武将の俸禄を増やしてやる。忠誠が高くなる

毘沙門堂 毘沙門天に祈りをささげる。人知を超えた奇跡が起こるかも……



外交

他国の大名家との関係を変化させるためのコマンド群。同盟を結んだり、宣戦布告をしたり、援助したりする

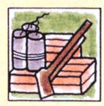
不可侵同盟 お互いに、相手の城には攻めこまないという約束を交わす

攻守同盟 お互いに助け合い、協力して戦う約束を交わす

援助 外交が可能な大名家に対して、さまざまな援助を行う
- **城の譲渡** 守備武将のいない城をタダであけわたす
- **兵糧を送る** 自軍の持っている兵糧米を分けあたえる
- **金を送る** 自軍の資金のなかから、金を寄付する

宣戦布告 全面的に戦うことを宣言し、その大名家と交戦状態になる

秘密外交 他国の武将に俸禄をあたえ、味方にしてしまう



軍備

国の守りを充実させるためのコマンド群。不足した兵糧を補充したり、城の普請を行ったりする

兵糧の補充 配下の城の兵糧が不足した場合、備蓄している兵糧で補充する

武将の配備 防御力をアップするため、城に武将を配備する
- **予備→城** 控えの武将を城に配備する
- **城→予備** 配備している武将を控えに戻す

城の普請 強化工事をして、城の防御力を高め、落ちにくくする



情報

自国および他国に関するさまざまな情報（武将のデータ、城のデータなど）を確認するためのコマンド群

大名家詳報 外交が可能な大名家の状況に関するデータを参照する

武将一覧 自国に所属している武将たちの能力、俸禄といったデータを見る

城詳報 自国の保有する城の防御力、石高、城下町の発展度などを見る

軍団情報 各軍団の兵数、忠誠値や、軍団に属する武将の能力を見る
- **第x軍団** どの軍団の情報を参照するか、選択する

処理

音楽やグラフィックなどの制御、およびセーブデータの管理をするコマンド群。ゲーム内容と直接のつながりはない

セーブ ゲームの進行状況をディスクに記録する

サウンド サウンドのＯＮ・ＯＦＦスイッチ

イラスト グラフィックの表示・非表示のスイッチ

ロード 前回、記録した状況からゲームを再開する

終了

ターンを終了し、つぎのターンに進みたいときに選択する。ゲームの終了ではない

マップ／渡辺天留子　イラスト／水越かりん

序盤の攻略

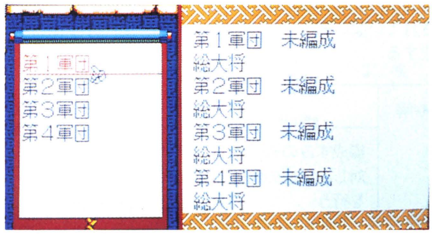
コマンドの解説に続いては、序盤に何をするべきかを解説しよう。なにごともスタートが肝心だ。要領よく領地を拡大していくにはどういう行動をとればいいか、これを読めばきっとわかるはず。さあ、覇者への第１歩を踏み出そう！

一 新田開発と軍団の編成



▲まずは開墾から。新田開発は国を育てる基本なのだ

ゲームスタート後、最初のターンは、行動力をフルに使って、新田開発をしよう（６回実行できる）。すると、石高が増え、兵の数が増えるはずだ。新田開発が終わったら、つぎは軍団を編成する（軍団編成には、行動力を２消費する）。軍団がないと、ほかの城を攻めることができないだけでなく、他国から攻め込まれたときに防戦できないので、かならず編成すること。軍団は、最大４つまで編成できるけれど、序盤のうちは第１軍団だけ編成すれば十分だ。主人公・長尾景虎を総大将に、24人の武将を第１軍団に配置しよう（なるべく能力の高い武将を選ぶのがグッド）。最初のターンは、このふたつの行動がすんだら「終了だ」。



▲軍団をひとつも編成していなくては、話にならない



▲錚々たるメンバーで編成された第１軍団

二 国力の強化



◀石高を増やして資金を蓄えるとともに、防御力を高めていこう

さて、軍団を編成したからといって、いきなり他国の大名に戦いを挑んだりしたら、あっという間に滅ぼされてしまう。他国の大名と戦うには、兵力、資金、兵糧などを十分に蓄える必要があるのだ。そこでしばらくの間は、国力の強化につとめなくてはならない。

国力強化にもっとも有効なコマンドは新田開発だが、新田開発のほかにもすることはある。まず城の普請だ。城を普請すると防御力がアップし、攻め込まれたときに落城しにくくなる。敵対している大名家（序盤では芦名家）の領地に近い城（新発田城など）は、いつ攻めこまれるかわからないので、しっかりと強化しておこう。また、軍団に所属していない武将を城に配備し、城の守りにつかせるのも忘れないように。当面の敵である芦名家に対抗できる力を備えるまでは、守りに気を配りつつ、じっと耐え忍ぶのだ。

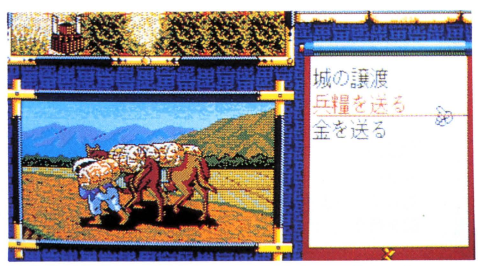
ワンポイントチェック

石高を増やすには、新田開発のほか、敵の城を攻め落として持ち城の数を増やす方法、秘密外交によって敵の武将を寝返らせて、その武将の城を自分のものにしてしまう方法などもある。

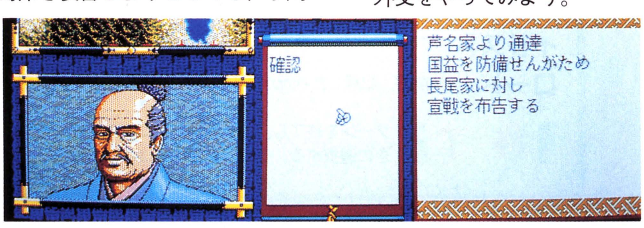
三 外交

序盤戦、景虎が接触できる大名家は、村上家と芦名家のふたつだ。このうち村上家は景虎に対して友好的なので、攻守同盟を組んで協力してもらおう。いっぽう、芦名家とは一触即発の敵対関係。この関係を改善しようとしても、手間とお金がかかるだけなので、芦名家とは敵同士としておつきあいすることになる。

また坂戸城には、長尾政景ひとりきりしかいない。彼を引き抜くと坂戸城ごと手に入るので、秘密外交をやってみよう。



▲贈り物をして、印象をよくするのも重要な外交政策だ



◀当面の敵、芦名家からの宣戦布告。相手になるぜ！

ワンポイントチェック

他国の大名と同盟を結んだり、宣戦布告をするためには、景虎の城と、その大名家の城が外交線でつながっている必要がある（前ページのマップ参照）。序盤からいきなり武田や北条と同盟を結ぼうったってムリなのだ。

四 進軍

資金や兵力など、国の力が充実してきたら、いよいよ合戦のための行動を開始する。手始めは、無所属の本庄城か、会津城の近くにある芦名家の砦を攻めるといいだろう。春日山城から戦略移動で新発田城まで移動し、そこから戦術移動で目的地まで進もう。

なお、城攻めを成功させるにはかなりの兵力が必要。ハンパな戦力ではとうてい城を落とすことなどできないので、戦力は十分にととのえていくこと!!



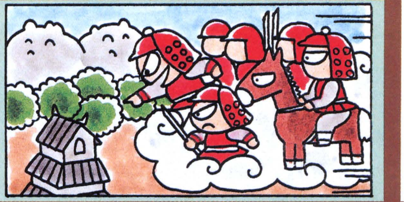
▲深い雪のなかを進軍する景虎軍。さあ、城攻めだ

戦略移動

外交線でつながった城と城の間を、一瞬のうちに移動する。いわばワープのような移動法で、遠くへ行きたいときに便利。



▲外交線がつながっていれば瞬間移動だ



戦術移動

地域地図上に表示された、自分の軍団の旗印を直接動かす方法。敵の城を攻めるときなどは、この方法で旗印を目的の場所まで移動させる。



◀地域マップ上にある旗印を直接移動させる

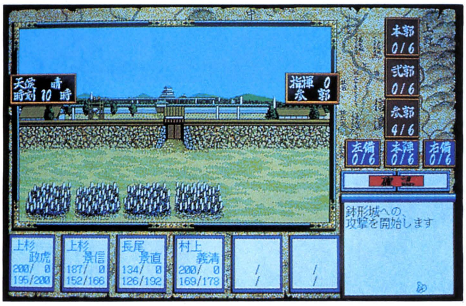
五 合戦

右の写真からわかるとおり、合戦には「城攻め」「野戦」「砦攻め」の3種類があり、城攻めは領土拡大、砦攻めは進路の開拓を目的とし、野戦は攻めてくる敵陣営を撃退するために行われる。このなかでもっとも困難なのは城攻めで、さっきも言ったように、ハンパな戦力では返り討ちにあうのが関の山だ。まあ、一度思いっきり負けてみれば、どれくらい大変なのか身にしみてわかるだろうけどね。

ところで、この3種類の合戦は、それぞれ攻略法がちがうんだけれど、残念ながら今回はスペースの都合で攻略法を掲載できない。合戦に関するくわしい情報は来月特集するので、それまでガマンしてほしい。ひとつだけアドバイスしておくと、絶対に勝ちたい合戦の直前には、毘沙門堂にこもって必勝を祈願しよう（毘沙門堂コマンドを使う）。ただし、ご利益があるのは第1軍団だけだぞ。

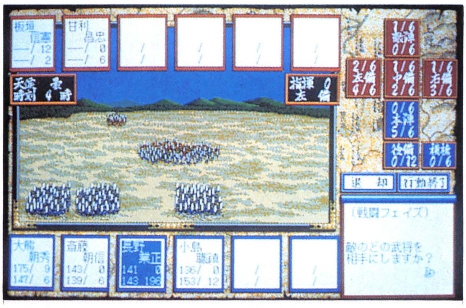


城攻め



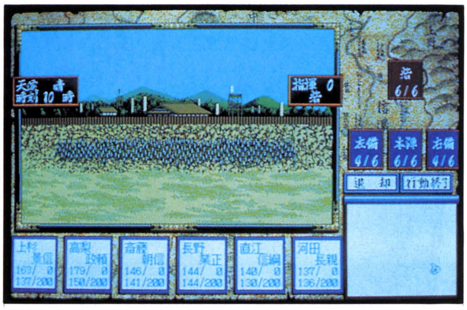
◀参郭、武郭、本郭と、3つの関門を突破しないと落城させられない。

野戦



◀軍団同士の対決。本陣をつぶすか、左、中、右備の3つをつぶせば勝ち。

砦攻め



◀ドーッと押し寄せて、敵の砦をたたきつぶす。城攻めほど大変ではない。





サイレントメビウス



超人気コミックが、ついに待望のAVG化！
原作者が長年あたためていたオリジナルストーリーが、極美アートで華麗にディスプレイ上に展開。ゲームは華麗に、そして妖しく進行していく。お気に入りのキャラをパートナーに、タイタニック復活の謎を解明していく、超ドラマチックアドベンチャーゲームだッ!!

妖魔(ルシファーホーク)復活を阻止せよ！

キミはもう店頭で衝撃のデモプレイを見たか!? 期待沸騰で発売日まで待ち切れないキミに、ストーリーとコツを伝授だ！
「西暦2026年。電脳都市東京の雲海を割って、突如巨大な船が出現した。この怪奇現象に感応した対妖魔特殊警察(AMP)のメンバー、彩弧由貴の口から語られる衝撃の事実。
『赤き月とタイタニック交りしとき、妖魔復活せり』。事態を重く見たAMPは、ひとりの考古学者をともない出動した―」
以上の部分までがオープニングで語られる。実際のゲームは、プレイヤーが考古学者となって船内に乗りこみ、2組にわかれて捜索をするためのパートナーを選ぶところから始まる。そしてプレイヤーは巨大かつ複雑なタイタニック号船内を、考古学者としての知識を生かし、AMPのメンバーのサポートを受けつつ捜索していかなければならないのだ。プレイヤーに課せられた運命を知るために――。

知識が武器の英国人考古学者



プレイヤーが演じる考古学者がこの男だ。タイタニックはこの時代から見れば一世紀以上前の船。すでに考古学の領域のもの。そのため専門家の出番となった。

AMPメンバーを選択せよ！

船内捜索は2組に分かれて行うため、ここでプレイヤーは固定されているメンバー以外のひとりを選択しなければならない。ゲーム途中では当然のことながら出現した妖魔とのバトルも考えられるので、このメンバー選択はゲーム進行上の重要な鍵となってくる。

知ってのとおりＡＭＰのメンバーは、対妖魔戦のエキスパート。それぞれが他の者が持っていない特殊異能(？)を持っている。どのメンバーを選ぶかによって、妖魔とのバトルが有利になったり、隠されたアイテムを発見できたり、集めた事実から新事実を導き出したりと、ストーリー進行が変わってしまうことがあるのだ。もちろん展開によってはゲームオーバーになることも。うーむ、美女ぞろいのＡＭＰメンバー、誰を選ぶか悩んでしまいそう。

でも、これは考えてみれば、このＡＭＰメンバーの数だけの回数は、このゲームを楽しめるっていうことだ。つまり、一度クリアしただけではこのビッグなゲームのすべてを見たことにはならない、というわけだ。

原作をよく知っていれば、このメンバー選択で、そのメンバーならこう行動すれば能力をいかせる……なんてこともわかるはずだ。もし、原作を知らずにこのゲームをやろう、なんて無謀なことを考えているヤツは（まあ、そんな人はいないだろうが)、悪いことはいわないから、いますぐ近くの書店に走っていって125ページに載っている写真の表紙を目印に原作の１巻２巻を買ってこよう！　イメージＣＤも出ているからそちらも忘れないよーに。

AMPメンバー、美女5人。キミなら誰を選ぶ？

ＯＶＡなみの詳細な設定に支えられ、パソコン上に登場するＡＭＰメンバー。いずれ劣らぬ彼女たちのなかから誰をパートナーとして選ぶかというのがこのゲームの第一の試練(？)だ。

考古学者も含めて３人ずつ２組に分かれてタイタニック内部を探索することになるのだが、香津美だけはプレイヤーである考古学者と必ずいっしょ。だから、実際には、残りのひとりを下の４人のなかから選択するということになる。

メンバーを選択し、ともに行動するうえでのひとつの目安になるのは、それぞれのメンバーの持っている特殊能力と対妖魔アイテムだ。当然、原作と同じく各メンバーの専用アイテムも登場するのだ。ゲームの発売までによーく原作を研究しておこう！



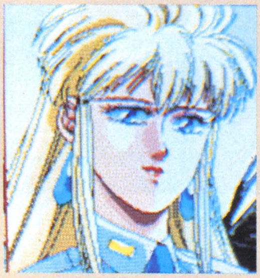
▲ＡＭＰのメンバーの制服カラー設定。厳密なＣＧ作業のためにつくられたものである

「必携アイテム」香津美・リキュール



主人公の貫禄（かんろく）か（でも原作では影薄いケド)、必ず行動をともにする。大魔道師の血を引くだけあって、魔法に強い。彼女の張る結界はきっとキミを妖魔から守ってくれる!?

レビア・マーベリック



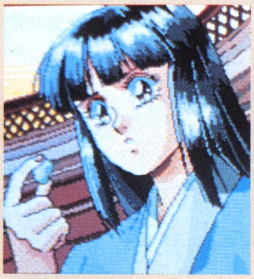
メカに強いスピナー乗り。すべてのメカを愛す彼女のことだから、きっとタイタニックのメカニズムも、１度見ただけであっという間に解明する？

彩弧　由貴



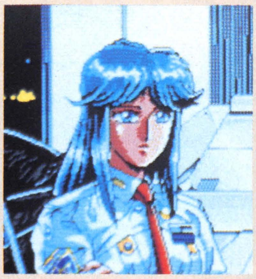
愛くるしい外見とは裏腹に、人間兵器として育てられた過去を持つ。しかしそれだけに特殊能力の可能性は無限大。最年少という若さが弱点か？

闇雲　那魅



霊獣〝麒麟（きりん）〟に守られた、古い歴史を持つ神官一族の娘。彼女の持つ〝若水〟、〝御神刀〟は絶大な破邪の力を持つ。病的なまでの潔癖性。彼女のみ制服を着ていない。

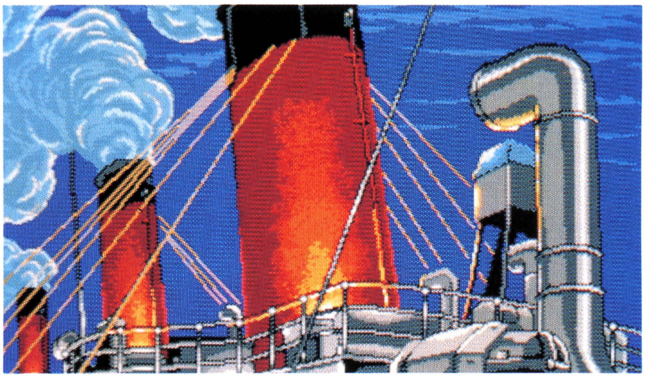
キディ・フェニル



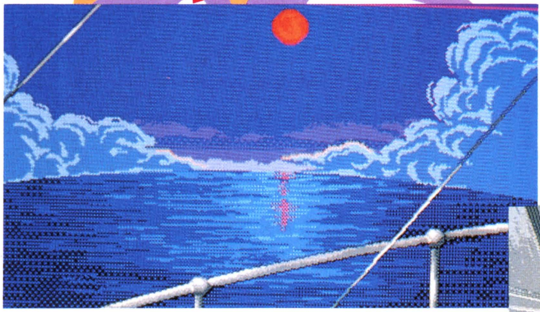
ＡＭＰに転属される前の警官時代に手がけた事件が原因で、体の80％をサイボーグ化したという過去を持つ。文字どおりの鋼鉄の肉体と怪力の持ち主である。

●ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980●PC9801 VM以降／14800円〔税別〕●8月10日発売予定

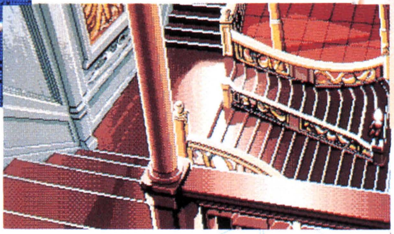
夢か幻か？ タイタニック健在なり!!



▲たなびく排気煙と力強いタービンの響き。まさしくこの船は生きている!?



▲甲板から見る風景。ここは本当に東京なのか？　高層ビルもスモッグも見えず、広がるは一面の海原



▶海水に侵され海草むすはずの船内。しかし豪華なエドワード朝の装飾は、その輝きを失っていない……



▲灯にほのかに照らし出された船室。じゅうたんにシミひとつなく、ドアのむこうからは人の気配と楽しげな笑い声が……。開ける勇気があるか？

普通の人間では通れない結界を打ち破り、タイタニック船上に降り立ったＡＭＰと考古学者。そこでは信じられない光景が展開されていた。

いまを去ること114年前、1912年4月15日未明、北大西洋上で氷山と激突、1517名の尊い人命とともに海底の骸となった豪華客船。とっくの昔に船形は崩れ、海底の魚礁となったことが確認されていた。

しかし目の前のタイタニック号は、そんな過去は幻であったかのように、あの処女航海の時そのままの姿を見せていた。しかも甲板上から見る船の周囲は一面の大海原。そして夜空に輝く星空は大西洋上での配置とまったく同じだったのだ。

茫然とした考古学者はやがてゆっくりと口を開き、重大な見解を述べた。

「………この天気、この風、この潮、あのときとまったく同じだ。そう、この船が悲劇を迎えたあの夜と！」

またあの惨劇がこの東京で繰り返される！　妖魔たちはその犠牲を生贄に、復活を企らんでいるのだ。

1912年の血と2026年の血。ふたつの血が東京をインフェルノに変えてしまう。危機の重大さを認識したＡＭＰと考古学者は、これを絶対に阻止すべく船内へと二手に分かれて散っていく。それが妖魔が仕掛けた、114年にわたる巧妙な罠だとも知らずに……。



▲珍客を歓迎する乗組員

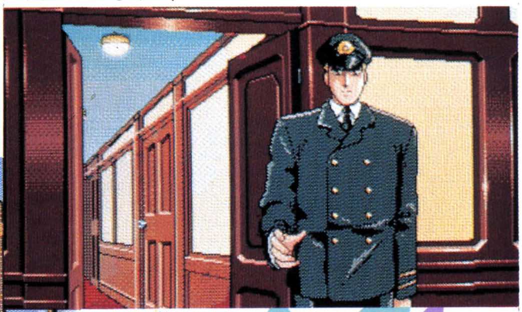


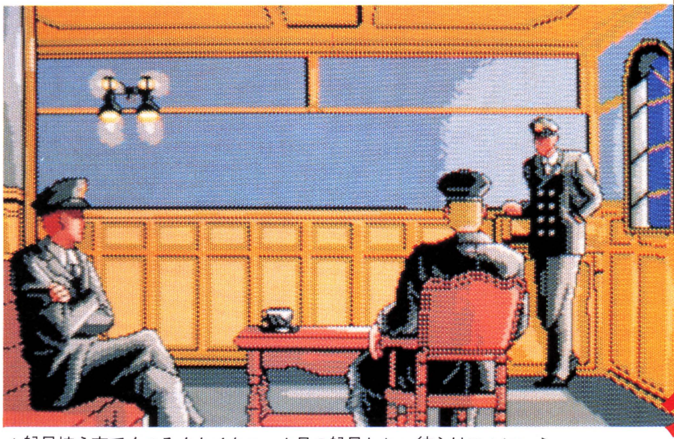
▼舞踏会を心待ちにする貴婦人



▲悲劇の最大の犠牲者、新大陸アメリカに向かう移民たち。その夢があと数時間で消えるとは

▼闖入者であるＡＭＰメンバーたちをとがめる、船室付乗務員。香津美たちの血を吐くような忠告も一笑に付し、黙々とおのれに与えられた職務を遂行していく……

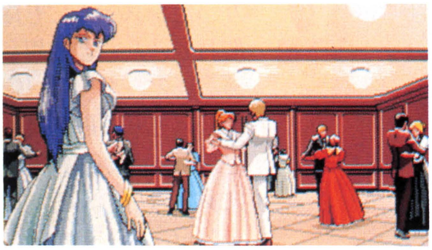




▲船員控え室でくつろぐタイタニック号の船員たち。彼らは口々にいう、「心配ありませんよ。この船は不沈ですよ」

あなたの名前は乗客名簿に記入された

イベントのなかに秘密がある！



▶舞踏会用ドレス姿の香津美。この前に着がえのシーンが…♡

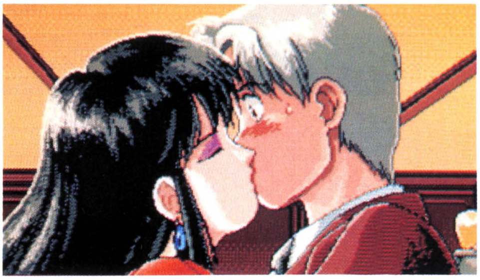


◀舞踏会で出会う美しい女性。彼女は何を知っているのか……

船員や乗客があてにならない以上、時が至る前に自力で妖魔の手がかりをつかみ、凶行を阻止せねばならない。それには巨大な船内でおこる事件を注視していなければならないのだ。

沈没のその時まで続けられていた舞踏会。あなたと香津美は盛装して参加する。その直後の悪夢が嘘のような、にぎやかなフロア。このまま時間が止まればいいのに。これが妖魔の罠とも知らず、歓声の内に時は刻一刻と迫る。

船内ではあの時そのままに行事も行われる。極美アートで再現されたあの夜のあの時。そのなかから妖魔の手がかりを捜し出すのだ！



▲ダンスの途中での突然の情熱的なキス。とまどう主人公。そして、このことはやがて意外な結果を生むことに……

妖魔の襲来！ 生き残れるのか！



▶異空間に潜む妖魔は予告なしに襲ってくる。どうやって戦う⁉

原作同様、このゲームにもオリジナルデザインの妖魔が続出する。ディスプレイ上の妖魔は禍々（まがまが）しいばかりの迫力だ。その妖魔との戦闘は、戦略、武器、誰が攻撃するかを選んで戦うシステム。ただし、攻撃力や耐久力などは表示されない。したがって、よりリアルでスリリングな展開のバトルとなるのだ。

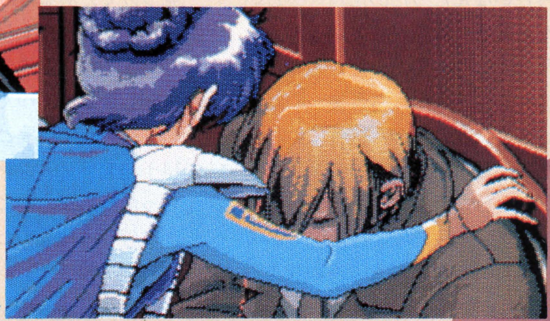
戦闘ばかりではなく、10階建のビルにも相当する巨大な船内ではさまざまな事件が起こっていく……。114年の航海の謎が明らかになる日は近い！

▼妖魔に憑依された乗員をキディが撃破する！ さすが怪力。すごい！





▲和装もりりしい那魅ならば、自慢の予知能力で小さな手がかりもＯＫ

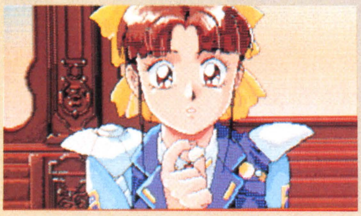


◀プレイヤーの身の上に異変が！これはいったい何を示すのだ？



◀妖魔に襲われ、傷ついた香津美。キミはいったい何をなすべきなのか⁉

▼上の那魅が発見したものを同様に発見した由貴。ふたりの判断ははたして同じか？





▲時には逃げることも。戦闘においては、一時退却するというのも立派な戦術のひとつなのだ

ゲームの予習に欠かせないコミック第２巻発売中！



パソコンの横には原作コミック。それがこのゲームの正しい楽しみ方だ！

※コミックコンプ９月号（７月26日発売）で、本家本元ならではの『サイレントメビウス』特集（大プレゼントつき）を掲載！



『大航海時代』の発売からしばらく。始めは見慣れなかったシステムにも徐々に慣れてきたことと思う。そうなると、今度は「寝ても醒めても『大航海時代』」といった時期が続くはず。まあ、今にわかる。フップッフッ、今にいやというほどわかるのだ！

一度ハマるとやめられない… 海洋冒険ロマン決定版!!

やめよう、もうそろそろやめよう…と思いながらも深夜3時。勅令を達成してから寝ようなどと思ったのが甘かったのである。ディスプレイを見やると、船団はアフリカを南下して喜望峰を回航しつつある。ここで力が尽きた。不覚にも眠りこけてしまったのだ。気がつくと艦隊はいたるところ白一色の大陸に打ち寄せられている。

「う～む、夢か幻か？」

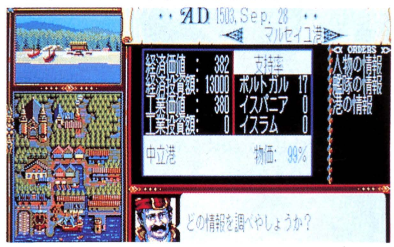
なんぞと考えているうちに水・食料が切れてゲーム終了。これまでの苦労はいったいなんだったのだ!?　…というのが、最近巷（ちまた）を騒がしている“大航海病”の正体なのであった。とにかくこのＳＬＧにハマったら最後、心は世界各地の港に乱れ飛び、紅茶にいれる砂糖を見ては「リスボンの特産品だなあ」などと妙な感慨にふけってしまう。

実は一度、海賊志願の最短コースで終わらせたのだが、今度は終わりまで商船隊で……ということで二度めに挑戦しているわけ。自分のアプローチの仕方によって戦闘ばかりの展開になったり、全世界を周航して地道な交易が主であったり、と人によっていろいろな顔を持つゲームが『大航海時代』なのである。これまでの光栄歴史シリーズの多彩な人物・キャラ、戦略的な要素こそなくなったものの、このゲームのミソである“人生設計”的なノリがゲームに奥行きを与えている。

たとえば、利益を期待できる商品を見つけて、ある程度もうけたら、カラック級商船を購入して商売の規模を広げようとか、艦隊を少しづつ戦闘艦隊に変身させて、ゆくゆくは海賊専業にしようとか――夢と冒険に満ちた(!?)14インチディスプレイの世界の中にも、しっかり成長志向というか、人生設計が根付いているのだ。これは強い。思いのほか強いゲームなのである。



▲ここは世界の果て、北極圏である。北欧、ロンドンに行くつもりがこうなってしまった



▲金を儲けては中立港に投資、ポルトガルへの支持をアップする。これぞもっとも地道な名声獲得方法

というわけで、今月は“講座づくし”とあいなった。よろしくつきあって欲しい。

ワンポイントオペレーション 清く正しい帆船操縦法　その1

帆船の命は風である！

艦隊の移動にとってもっとも重要な要素は“風”。順風であっても逆風であっても風力が強ければ帆船は速度を増す。風の流れに上手に乗って、快適な航海を楽しむべし。

ただし、広い世界には、船の墓場ともいうべき無風地帯があるので気をつけて。風が弱く、潮流が強い海域では、帆船は潮の流れのままに漂わざるをえなくなる。

もし、仮に（！）そんな条件下で潮流が陸へ向かっていたら――それこそ逃げるに逃げられない蟻地獄のようなもの。“船の墓場”という表現もなるほど、とうなづけるはずだ。

合言葉その1は「風は帆船の味方である」。



▲通常は潮流の影響は考慮にいれなくてもよい。帆船を動かすものはあくまでも風であるからだ。写真の例は、ロンドン近辺にて。逆風でも速度はアップする一例である

 ●光栄☎044-61-6861●PC8801SR以降／9,800円（サウンドウェア付12,200円）〔税別〕

特集 コンプ特選 BIG GAME 6

1 超強力立身出世講座

海賊稼業の栄光と悲惨…

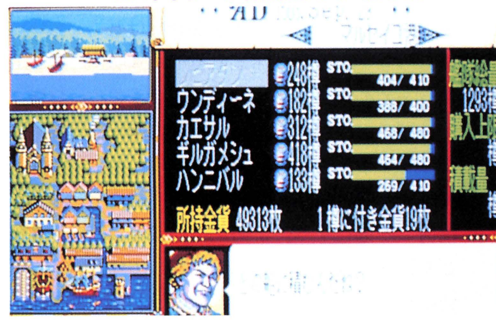
ゲーム中盤以降、ある程度金もたまって大型船で艦隊を編成することができたら、海賊稼業に転職（!?）するという方法がある。つまり、これまでの交易、港と港の相場の差額により儲ける方法から、艦隊を襲って金・補給物資・積荷を奪う方法である。わざわざ新大陸やアジアといった遠方へ出かけなくてもライバル国の艦隊を襲えば、同じ(か、それ以上の)利益をあげることができるのだ。

しかもライバル国の艦隊や海賊（自分も海賊なんだが）を襲うのは、国益にもかなっていること。名声アップ、昇進への道が開けているわけだ。

とはいえ、ここでひとつ注意。海賊をする以上、戦闘で接近戦（斬込み）となった用意をしておかねばならない。つまり乗組員をめいっぱい雇わねばならないのである。ここが普通の商船隊とはちがうところで、航海しているうちに水・食料がすさまじい勢いで消耗される。遠洋航海は至難のワザとなってくる道理だ。

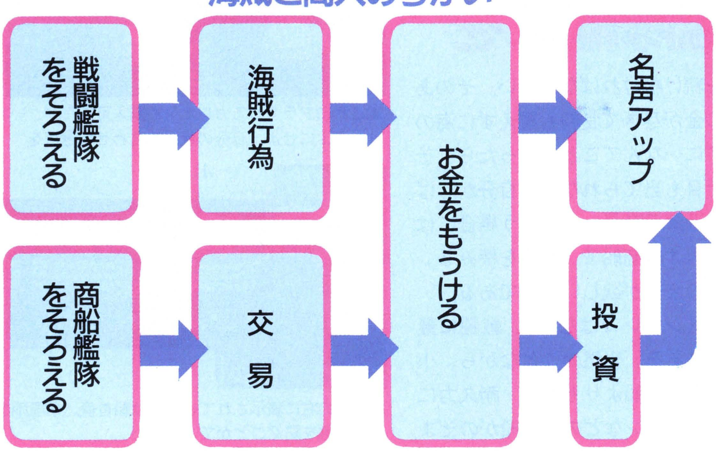
まあ、諸君が今後どの道を歩むかは、下の“海賊と商人のちがい”を要参照のこと。腕づくで名声を得るか、それともしみじみこつこつ名声を稼ぐか!?

飲料水の補給が大変!!



▲海賊稼業は、とにかく水・食料を消費する。30日以上の航海はまずあきらめたほうがよいだろう。まあ、これが唯一の欠点ね

海賊と商人のちがい



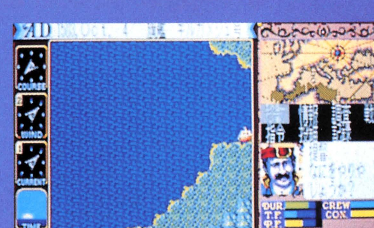


ワンポイントオペレーション 清く正しい帆船操縦法　その2

沿岸航海術

針路には東西南北といった筋目正しい（!?）方位のほかに、南東とか北西といった一見中途半端な(!?)方位がある。風に乗って速度アップをはかるには、東西南北に方位を合わせるのが正解だが、右の写真のようなギザギザの地形を岸に沿って航海する際には、小回りの効かない針路決定は避けるべし。

写真の例ではしばらく南西に針路をとっていれば、船は自然に岸に沿って移動してくれる。つまり、こまごまと針路を変更するわずらわしさから解放されて、快適な航海ができるというお話。ま、航海術の小ワザなのだが、覚えておいてソンはないワンポイントオペレーションだ。



▲ジブラルタル近辺にて。このまま南西に針路をとっていけば、岸に沿って艦隊は移動する。ただし、地形の凹凸に影響されるのは仕方がないこと。まあ、文字どおりのワンポイントOPだね！

イラスト／渡辺　宏

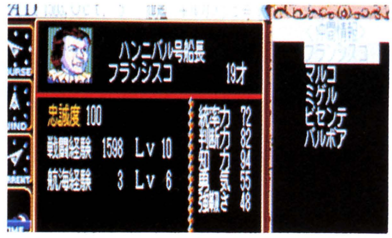
2 人物観相入門 汝の隣人を愛せよ

高給優遇で忠誠心アップ

ゲームを始めてしばらくのうちは、仲間の忠誠度などさほど気にしないものだ。中盤以降、船が1隻2隻と増えて、仲間を船長にして船を任せなければならなくなると、途端に重要な意味をもち始める。もし開始時のズボラさで仲間の忠誠度が低いまま戦闘に臨んだりすると、気弱な船長は「勝手にやってくんな！」なんぞとホザいて船や積荷ごと逃亡する。まあ、これほどひどくはない例でも、戦闘を回避して航海に戻ったときに、もぬけのカラ。どさくさに紛れて逃げてしまうって寸法である。いずれにしても戦闘で艦隊に傷を受けるより大きな痛手だ。

このような悲惨なハメに陥らないためにも、仲間の忠誠度を常にチェックするべし。この鉄則は『大航海時代』を勝利するための最短距離のようなものだ。船長として船を任せる場合には、気前よく金を与えて、忠誠度を上限まで上げておきたいもの。

高給優遇はいつの世でも人のココロをつかむ！



▲こんな風に忠誠度100の模範社員(!?)が望ましい。それにしても戦闘と航海経験がアンバランスなやつ！



▲艦隊・海賊の情報は酒場女が教えてくれる。ただし、何度も通わないとダメだぞ！

3 正しい船の選び方入門

時と場合に応じた艦隊編成を

正しい船の選び方、といっても、別に、これを選ぶのがいかなる場合でも正しい、これぞ真理だ！　という船があるわけではない。船の選び方というのは艦隊の編成法のこと。常に自分の懐(ふところ)ぐあい、必要に応じた船を購入することをおススメする。たとえば、無理に無理を重ねてガレオンを購入、同時に乗組員をめいっぱい雇って海賊に転職したとしても、財政に余裕がなければ（前のページで述べたように）水・食料の減りぐあいにカリカリしながら航海を続けなければならない。そのあげくに金が尽きて食料も買えずに海のもくずに…なんてことになったら、それこそ目も当てられない。自分がしばらくは近海で交易──という場合には焦らずナオ級商船で「明日を夢みる」くらいの余裕が欲しいものである。

なお（シャレではない）、戦闘に最適な船はある。当然のことながら、小型、中型の商船よりも武装・耐久力に優れたガレオンなどの大型船がのぞましいのはいうまでもないだろう。



▲これにプラスしてガレオンも購入可能だが、いずれを選ぶにせよ、自分の状況に合わせた選択を



▲船名の右に表示されているのは船首像。暴風雨などの災難を防ぐことができるのだ

ワンポイントオペレーション 清く正しい帆船操縦法　その3

外洋航海術

地中海での下積み生活から抜け出したあと、キミの艦隊は新大陸やアジアをめざして外洋を航海していることだろう。なにぶん遠洋航海ゆえ、水・食料の残りを横目にみながら、一刻も早く目的地へたどりつきたいのはだれでもが同じ気持ちのはず。この際におススメしたい航海法は“沿岸航海術”で述べた方法とは正反対の方法だ。

一般に、外洋は風の力が強い海域が多いので、東西南北いずれかに針路を合わせて、突っ走るのがベストなようである。念のためにもう一度いっておくが、帆船は、順風はもちろんのこと、たとえ逆風であっても、風力さえ強ければ十分速度はアップする。



▲現在はややさえないが、しだいに速度がアップするはず。
大西洋は風が強い海域が多い

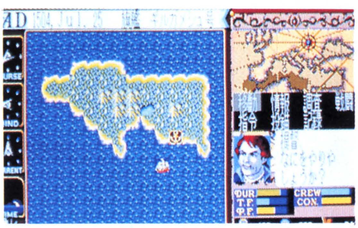
1504年 押しも押されぬ海賊に

●失敗例その1なのだ

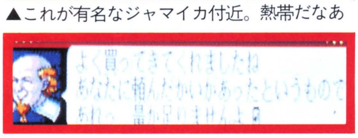
さて、その後わたしの船団は、数々の勅令・依頼を引き受けて、船団を拡大していった。名声も大幅にアップして、海賊とも対等に渡りあえる艦隊を編成。いっそう大きな冒険へ乗り出していった。が、ジャマイカにて羊毛の購入を頼まれたときのこと——。わたしは商品の量を不覚にも誤ってしまったのだ。交易所の主人はおおいに立腹して……。



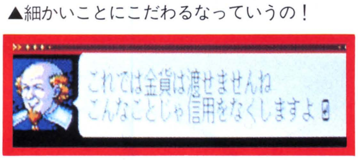
▲う〜む、親切にというのがよいのか…



▲これが有名なジャマイカ付近。熱帯だなあ



▲細かいことにこだわるなっていうの！



▲今までの苦労が水の泡。ウッカリは禁物

●1506年、海賊キラーの異名をとる

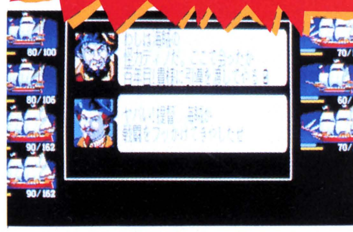
ガレオン2隻とカラック2隻。いずれも最高級、特注の船体である。この艦隊を率いて、わたしは各地を転戦したが、あるとき“怪力ディノ”と呼ばれる海賊討伐の勅令を受けた。王宮から戻って酒場で情報を聞くと、意外にも「怪力ディノだったら、あんたの艦隊を狙っているぜ」

とのこと。やけに物騒な情報だが、少なくとも敵を探す手間は省けたわけだ。案の定、リスボン近海にてわたしの艦隊に接近してくる“怪力ディノ”を発見。あっけなく戦いの幕は切っておとされた。



▲そうか、飛んで火に入る夏の虫じゃ！

決戦——!!



▲そのセリフ、テレビの見すぎだっての。

怪力ディノの艦隊はガレオン・カラックで構成された3隻。味方よりやや劣勢とはいえ油断は禁物。念には念を入れて、わたしは敵と距離をおいた砲撃戦を選択した。

砲撃戦では、とにかく敵の旗艦を狙い撃ちすることが極意である。幸いにもはじめから有利な位置から戦端を開いたので、思う存分敵旗艦を撃ちすえることができた。やがてディノの旗艦は耐久力がゼロになり戦闘は終了。危なげのない勝利だった。



▲戦闘画面。敵旗艦は逃走中

上の例からもわかるように、戦闘は砲撃戦が危なげのない方法。接近戦で“斬込み”の応酬なんてことになったら、たとえ勝ったとしてもほとんど紙一重の差であるはずだ。

不幸にも接近戦を強いられた場合には、砲撃戦と同様、すべての船を敵の旗艦に接舷させよう。いずれにせよ、集中攻撃こそ、戦闘に勝つための秘訣である。これさえ心得ておけば百戦しても危うからず。

●ポルトガルの国力がグンとアップなのだ！

せっせと他国の艦隊を襲撃したおかげで、ポルトガルの収益は1千を数えるまでになった。一方、それに反比例して、イスパニア・イスラムの収益は下落の一途をたどるばかり。

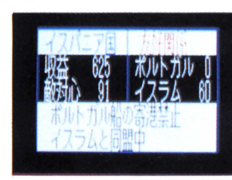
このようにギルドで各国の情報を参照すると、自分のこれまでの仕事の成果を実際に確かめることができる。

これぞ海賊稼業の喜びといえる！



ポルトガル国		友好関係	
収益	1000	イスパニア	0
敵対心	0	イスラム	1

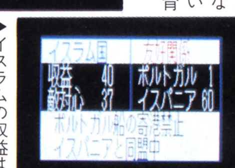
▲豊かになったかわりに友好関係ゼロ！



イスパニア国		友好関係	
収益	625	ポルトガル	0
敵対心	91	イスラム	60

ポルトガル船の寄港禁止
イスラムと同盟中

◀う〜む、イスラムとやけに仲がいいじゃないか。仲間はずれはいけないことよ！ 教育的指導ね!!



イスラム国		友好関係	
収益	40	ポルトガル	1
敵対心	37	イスパニア	60

ポルトガル船の寄港禁止
イスパニアと同盟中

▶イスラムの収益は悲惨のひと言。こんなにイジメた覚えはないぞ。ヌレギヌじゃないでしょ〜か!?

海賊発見法

海賊はたいていの場合、商船隊に化けている。「監視」コマンドで相手の正体が“ポルトガル商船隊”と出た場合には、落ち着いて艦隊の構成を確認してみよう。商船隊なのにガレオンが含まれていたらこれは怪しい。もう一度同じコマンドを繰り返して再確認の必要あり。


角川スニーカー文庫
もうひとつの夏へ
気がつくと、ぼくたちは向う側の世界にいた。
ビルは崩れ落ち、民家は焼けただれたまま放置されている。
人影はない……。そこは廃墟と化した東京だった。
二つの世界の消滅に対して、ぼくたちができることは何なのか？
すべての手がかりをつかむキタロウはどこにいるのか？
不安がつのるぼくたちの前に、武装した二人組が現れ、タカシを撃った……。
「イース 失われた王国」の作者が贈る超SFファンタジー意欲作!!
下巻いよいよ7月1日発売。
—上巻絶賛発売中 350円（税込）—
飛火野耀（とびひのあきら）
イラスト：岡崎武士
角川文庫

好評連載

How To Win

夏バテのあなた！　涼し〜いHow To Winを読みたまえ

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／椙村嘉一



エメラルドドラゴン

長いこと、魔王討伐をめざして旅してきたというのに、その魔王を倒してもなお、世界に平和が来ないというのは、いささかショックだったなあ。しかも今月はまだ最終回ではない！　そうなのだよ、諸君、ここからがまだ長いのだ。さあ、打倒ホルスを合言葉に、心新たに冒険へ出発だ！

How To Win

●バショウ・ハウス ☎03-219-6123 ●PC8801SR以降、PC9801シリーズ／8800円（税別）

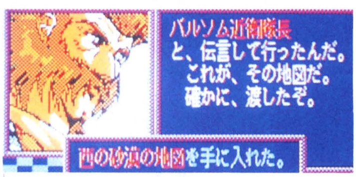
戦いの旅はまだまだ続く!!



▲町のひとびとはこんどこそ平和な時が来たと信じきって、みんな浮かれているけれど……

魔王殿での決戦で、またひとりパーティより落伍者が出た。ホスロウである。重傷を負った彼をワラムル先生に預けて、一行はエルバードへ。

勝利に酔うエルバードの町のひとびとを見ていると、一行の心は、よけい重くなる。真の平和がまだ来ていない、なんて、誰が話せよう。エルバード城で喜ぶ国王の顔を見た時、一行は真実を隠すことを決意し、旅を続ける理由は残党狩りと告げたのだった。バルソムからはファルナの伝言と西の砂漠の地図を、地下牢では囚人からちょっとした情報も得て、再び出発！



▲王様と話したあとにバルソムと話すのをお忘れなく。地図がないと砂漠を歩くのは大変だよ



▲王様の喜びはことのほか。こんなうれしそうな顔をされたら、暗い話なんてできないぜ

今月のパーティ

ホスロウに代わり、久しぶりにファルナが再登場。このメンバーがエンディングまでつきあう最終メンバーだからしっかり鍛えて！

アトルシャン



エメラルド・ドラゴンの魂が封じ込められた名剣ヴェンディダードを手にできるのはこの人だけ

タムリン



じつは人間ではなく、ホルスだったヒロイン。真の敵がホルスと知って大ショックなのだが……

サオシュヤント



魔王との戦いにヒントを得て、サオシュヤントの弓を改造、一段とパワーアップした戦力である

ハスラム



パーティの弱点だった彼も今月ワラムル先生の力で体力増強。ホスロウなきあと最前線はまかせた

ファルナ



タムリンがヒーリングをかけてくれないのに悩まされた諸君。今月からは、この人がついている！

おすすめしたい、道草は三文の得

新たな敵のもとへと再出発することとなったわけだが、せっかくだから、しばらくは魔王を倒した勝利の味わいをかみしめたい。これまでに訪ねた町をまわってみると、あちこちで賞賛の言葉やひさしぶりの平和を喜ぶ声を聞くことができるだろう。そして、バージルの町ではホスロウのお見舞いを。あの威勢のよかったおっさんも、ケガですっかり気弱になったようだね。まあ、のんびり療養してもらおう。このついでにワラムル先生と話してみるべし。ハスラムの体力を上げる秘薬を売ってもらうことができるぞ。

このあと仲間と相談すると、そろそろファルナのところへという話になるが、まだまだ、あわてちゃいけない。サブシナリオが残っている。最初は小カシャ島でミスティーナの章だ。これが、パールシーの町で噂に聞いた、南の森に棲むという妖魔の物語。さて、まずは小カシャ島の南端に行ってみよう。意味ありげに立っているひとりの少女に会えるだろう。ここから先は会話をちゃんと読んでいけば、自然と話は進んでいく。ハスラムのナンパぶりをじっくりと味わうべし。なお、フローラの迷宮に入ったところで進みかたがわからずに迷っている人へ。柱の影に注意せよ。抜け道を発見することができるだろう。それからこのシナリオのボスキャラ妖魔はむちゃくちゃ強い。くれぐれも準備は怠(おこた)りなく。

おつぎははるばる大カシャ島を抜け、マルギアナの町へ渡って、サギーの章だ。このシナリオについては、下のコラムを読んでね。

ホスロウさん お見舞に来たよ〜ん



▲寄る年波には勝てないなんてセリフを、このおっさんがいう日がくるとは思わなかったぜ

サブシナリオ
ミスティーナの章

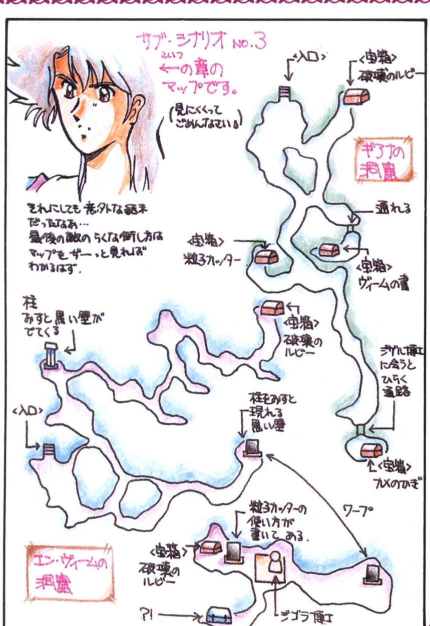


▲彼女とハスラムの間には、はたして恋が生まれるのだろうか？　ちょっと気になる展開がある

サブシナリオ
サギーの章



▲サギー少年がいっていた話の意味が、ようやくわかる時がきた。さーて、世界の危機はどうなる？



▶マップイラスト／埼玉県大宮市・ハーフドワーフ

今月のワンポイントチェック
サギーの章プレイ心得

以前、マルギアナに行った時サギーと話したことのある人は、きっと彼を覚えているにちがいない。なまいきなしゃべりかたが印象に残るものね。おじさんのハダル博士のいった言葉を丸写しでしゃべってるって感じがみえみえで「自分で理解なんかしてないだろう、おまえ」っていちゃもんをつけたくなる。ところがこのシナリオを終えると、わけもわかっていないまま、世の中を救うんだと張り切っていた彼が急にあわれに思えてくる。

さて、話の進めかた。ハダル博士と話してサギーを仲間に加えたら、山沿いに歩きながら洞くつを探そう。大カシャ島マップ内にひとつ、ウォルカシャ湾マップ内にひとつ、計ふたつある。左に掲載したマップを見ながらきちんとまわってみれば、いき詰まる心配はないだろう。

なお、このサブシナリオで出てくる武器、粒子カッターは本来はパーティの手には残らないもの。ところがみんななんとかして手に入れているんじゃないかな？　ただPC9801版のプレイヤー諸君はこれをファルナに装備させないで！　バグるぞ。

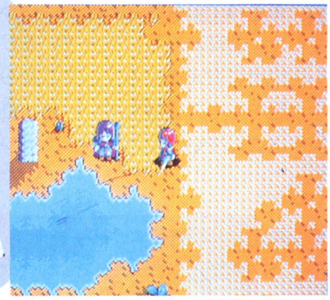
ファルナ！ おひさしぶり

では、いよいよ西の砂漠へと戻ろう。ファルナが待っているのは中央あたりにあるオアシス。ずいぶん待たせてしまったので、すっかりおかんむりだ。でも、いくら彼女に怒られても、ちっとも頭にこない。もう、みんな知ってるもんね、彼女の性格は。口では強がりいってても、本当は……。

ファルナは仙神フシュルヌムのところへいって、いろいろと情報を仕入れてきてくれていた。相談コマンドで話を聞こう。これからやるべきことがわかるだろう。ファルナの立っていた場所のすぐわきに立っている柱の文字も読んでみようね。



▲スペシャル・ディスクのグラフィックより


▲お、ファルナをめっけ！ なつかしさのあまり、彼女に向かって突進だーい！

あいかわらずね、ファルナ



▲再会だ！ しかしファルナが、ハスラムとミスティーナの一件を知ったら……

仲間はそろった。さあ、敵へ向かって前進！

西の砂漠の北西にあるホルスの洞くつへ入るためには、まずこの砂漠の守護神、大怪鳥ラーを倒さなければいけないという。しかし、この大怪鳥ラーはホルスの監視役としてエメラルド・ドラゴンがおいていったものらしい。なのに、ホルスを倒すために門をくぐろうとしている、しかもドラゴンであるアトルシャンが、なんで試練を受けなきゃならんのさ。とちょっと文句をいいたくもなる。けれどこれは、ホルスと人間界との間に壁をつくるために用意されたワナのようなもの、これくらいの試練をくぐれない者はホルスの洞くつを通るべきではないってことなんだろうなあ。しょうがないね。

だが、あらかじめいっておくけど、このラーというボスキャラはけっこう強い。ファルナが仲間に加わったところで、隊列およびフォーメーションをきちんと組み直しておこう。ヒーリングをかけてくれるファルナは隊列の先のほうにもっていくといい。ビシバシ破壊のルビーを使うつもりなら、アトルシャンが先頭だ。そして、フォーメーションではサオシュヤントやタムリンを後ろにおいて守る態勢に。サオシュヤントは体力がないばかりか、強い防具もつけられないからね、要注意だ。

準備ができたら、テケテケと砂漠の東へ向かう。山沿いに歩いていくと、一天にわかにかき曇り、頭上から敵が降ってくる。さあ、みんな心して、かかれー！



Aファルナ　B大怪鳥ラー
Cホルスの洞くつ

大怪鳥ラー登場！



▲さすがにエメラルド・ドラゴンが用意したモンスター。でかい！ 強い！ すばやい！

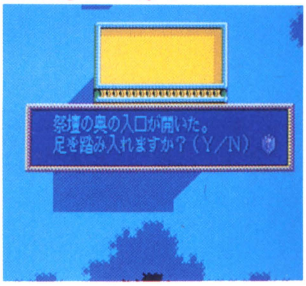
ホルスの洞くつへ突入だ！

大怪鳥ラーを倒したあと、砂漠の北西に向かうと、そこにはホルスの洞くつの入口が開いていた。なかに入ると、ヒンヤリとした空気。なにやらカビ臭い気もする。なにせ、とてつもなく長い間封印されていた洞くつだからね。まもなく祭壇を発見した。近づくと、いきなりキラーアントが登場。やはりホルスのもとへとたどり着くまでには、試練の数々が待ち受けているのだ。

こいつをかる一く片づけて、祭壇の奥にある入口へ入ろうとすると、足を踏み入れるのかと問われることになる。そう、じつはここから先はあと戻りができないのだ。諸君、やり残したことはないだろうね？　この連載を読んできた人なら、だいたい大丈夫だとは思うけど、あの町のあの人、この町のこの人、みんなとも十分に話したかな？　この先には店はもうないぞ。薬やテントはのちに手に入れることができるからまだいいが、破壊のルビーに頼ってきた人はストックを買いに走ろう。レベルも十分かな？　少なくとも120近くまでは、上げておいたほうがいいだろう。

祭壇に足を踏み入れたら、もう先に進むしかない。洞くつの奥深くには人工的につくられたと思われるダンジョンがあった。封印され、開かない扉を見つけたが、これはおいといて、さらに探険をしていく。おや、墓場に棺桶（かんおけ）が置かれているぞ。アトルシャンがそのふたを開けると……。ありゃ、まあ、なんとも不気味な目玉が現れて、戦いになってしまった。しかし、こいつに勝ちさえすれば、エメラルド・グレイスの最後のひとつを手に入れることができるのだ。もうひと息、がんばろう！

覚悟はいいか？



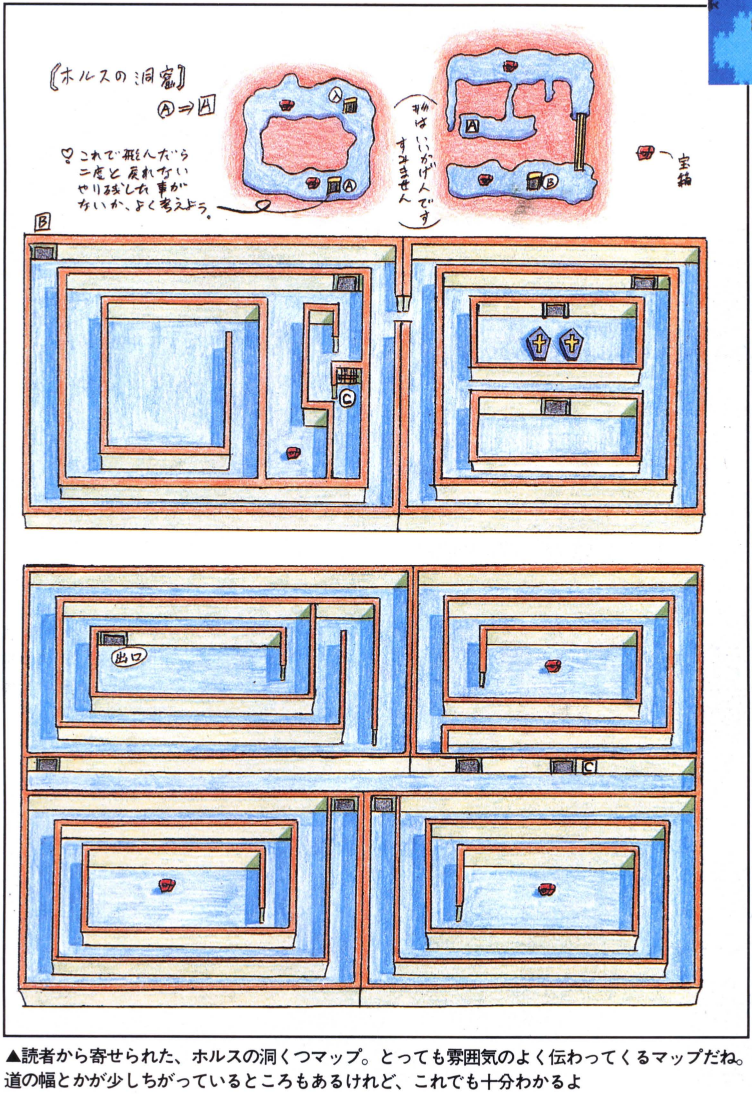
◀行くか、戻るか、せっかく選ばせてもらえるのだ。よく考えたまえ

でっけえアリ！



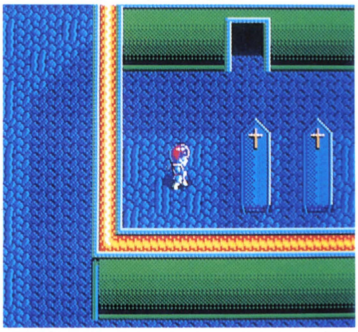
▲ボスキャラに虫がけっこういるねえ。虫ぎらいにはたまらないぜ

▶マップイラスト／和歌山県有田市・三樹あつみ



▲読者から寄せられた、ホルスの洞くつマップ。とっても雰囲気のよく伝わってくるマップだね。道の幅とかが少しちがっているところもあるけれど、これでも十分わかるよ

不気味なヒツギ発見！



▲静かな墓場に、さあ、開けてごらんとばかりに並ぶヒツギ。待ち受けるのは？

ヒエー！目玉と戦うの？



▲このモンスターの正式名はハデス・アイ。眠たげに開いたり閉じたりするのが気味悪いね

名剣ヴェンディダードを手に、敵の本拠へ





▲小さな島でひたすらこの日を待っていたのだ

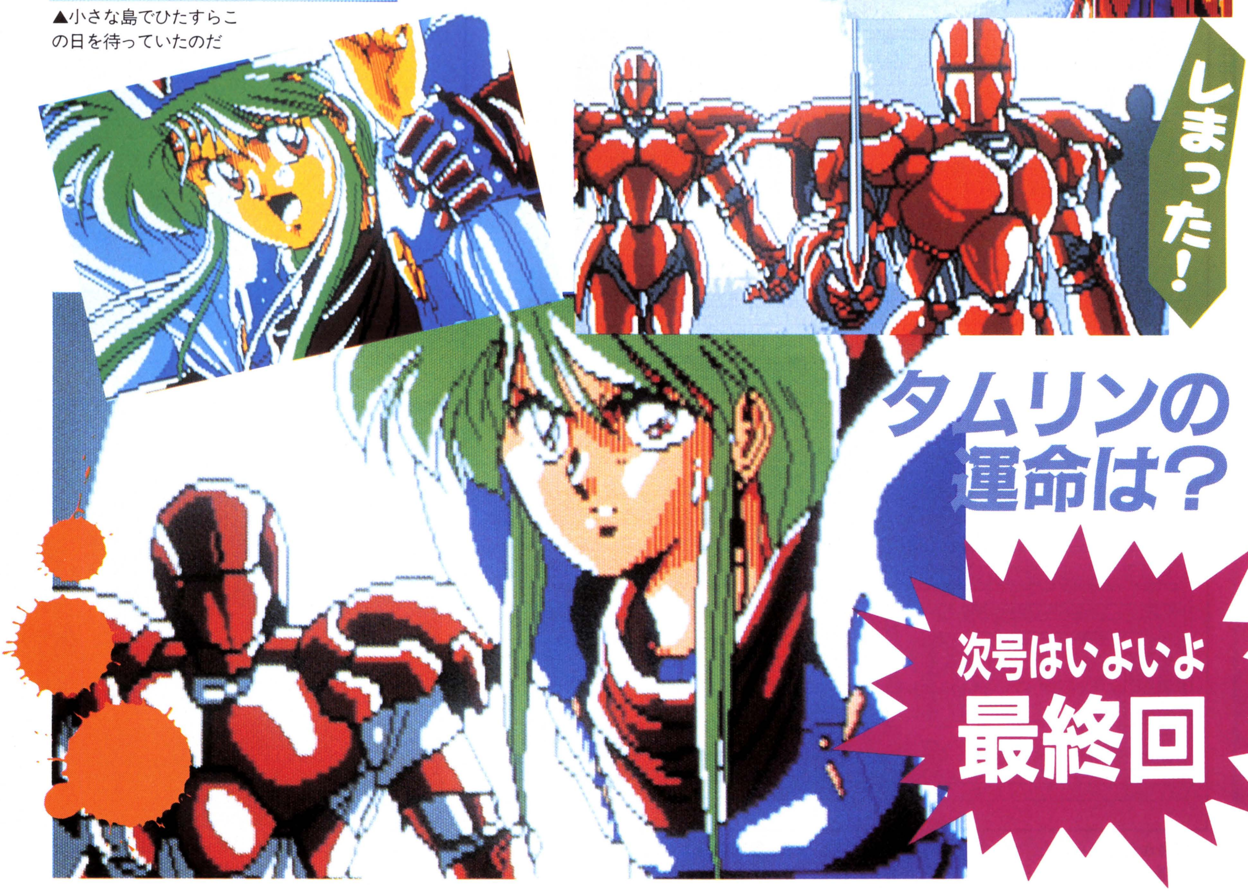
洞くつを抜けたところは、西の砂漠の北の山腹。しばらく歩くと、湖があるはず。ここにエメラルド・ドラゴンの魂が封じ込められた剣が待っているという。エルバードの城の、地下牢の囚人からも聞いているよね。しかし、湖のまんなかにある島なんかに、いったいどうやって行けばいいんだろう？　パーティの一行もしきりと心配し、悩んでいたのだが。

湖は予想以上に大きい。マップで見れば島があることはわかるが、湖畔をいくら歩いても島の影すら目に届かない。グルグルと歩き続け、南のほとりに着いた時だった。突然どこからともなく声が低く響きわたってきた。その声こそ名剣ヴェンディダード。エメラルド・グレイスをすべてそろえ、数々の困難を乗り越えてきたアトルシャンを、剣を手にする資格のある者と認め、自ら声をかけてきたのだ。そして、その声に引き寄せられるように、パーティは空を飛び、一気に島へ。

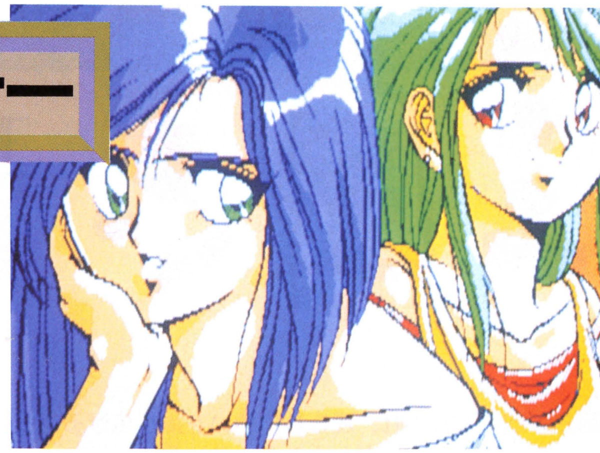
そばで見ると、剣の内側からにじみでるパワーは圧倒的。魔剣と呼ばれるにふさわしいものがある。勇気を出してアトルシャンが剣を手に取ると、意志を持つ剣ヴェンディダードはこむずかしい話を語りだした。ともかく、時は迫っているらしい。急がねば！

東へ、東へ、とひた走る。やがて山際にホルスの城塞への入口を見いだした。長い回廊を抜け、ホルスの城塞都市に足を踏み入れたその瞬間、まぶしい光があたりを包み、そこには敵が！





タムリン'Sコーナー



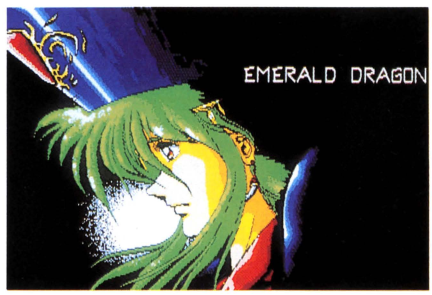
みなさまの支援のおかげで順調に続けてきた連載もいよいよあと1回を残すのみ。ご好評のスペシャル・ディスクのビジュアルもなるべくたくさんお見せしたくて、今回は本編のタイトルにはワラムル先生、そして、なかではハスラムVSファルナなども掲載したの。最終回ではできるだけ残りのグラフィックもお見せできるようにするわ！

おたよりコーナー

●5月の連休も主人と一緒に『エメラルド・ドラゴン』をやっておりました。魔王ガルシアをやっとこさ倒して、サブシナリオを楽しんでいたのです。が、先日、サギーの章の途中で夕飯となり、食後に「さあー、やるゾー!!」と、コンピュータが動かないのです。しかたがないので修理に出そうと修理代を聞いたところ、2万近くかかるといわれ、家計を守る主婦としては痛い出費。涙を流す主人に「次の給料日まで待って♡」と申したのであります。いま、わが家では『エメ・ドラ』の話は禁句になっています。ああ、給料日よ、早く来い!! うるうる……ちなみにわたしも泣いてます。

〈大阪府守口市・福本まゆみ〉

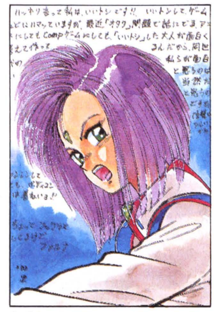
♥かわいそー！ でも、仲のよさそうなご夫婦で、うらやましいわ。



▲長崎県長崎市・江浜真和
みごとに描き込まれたCG！

▶千葉県四街道市・C・WAY
色づかいがとってもすてき





◀愛知県葉栗郡・栗本規司
タムリンって、かしこい

イラストコーナー



◀愛知県岡崎市・むらまつ理行　子ども時代のドラゴン姿のアトルシャンがとってもカワイー！



▶愛知県西尾市・ゆず
まるでひな人形みたい♡

パズル

ガ	ル	ツ	ア	ス	テ	ダ	リ	イ	テ
ミ	バ	ル	ソ	ム	ナ	ハ	ス	ラ	ム
コ	ル	ギ	メ	イ	ミ	ル	ム	ラ	ワ
タ	ス	ー	ン	フ	ス	フ	カ	サ	ビ
ム	フ	オ	ヤ	イ	テ	ア	ル	ギ	ム
リ	イ	ス	ツ	ト	イ	ル	ツ	ー	ヌ
ン	ア	ト	ル	マ	ー	ナ	ユ	ウ	ル
ヤ	ル	ラ	ト	ス	ナ	ン	ワ	ロ	ユ
マ	マ	コ	ア	ル	リ	メ	ル	ス	ツ
セ	ト	ニ	ヤ	ユ	ッ	オ	サ	ホ	フ

▲埼玉県浦和市・わらわらわら

♥盤面いっぱいの文字のなかに隠されたエメ・ドラのキャラを探すシーク・ワードパズルが届きました。タテ・ヨコ・ナナメに文字を追っていって探してね。21人隠れているの。

人気投票発表

1位	タムリン	476票
2位	ファルナ	307票
3位	オストラコン	143票
4位	アトルシャン	135票
5位	ハスラム	102票
6位	サオシュヤント	95票
7位	ヤマン	75票
8位	ミスティーナ	33票
9位	カルシュワル	27票
10位	ワラムル	24票

ジリジリとアトルシャンが追い上げ中！ せめて敵役オストラコンを追い抜かせてあげたいわーん♡



▶群馬県伊勢崎市・かんご※

※「近所のじじい」の意味は、HOME CLRキーを押しながら立ち上げて、相談コマンドにすればわかるわ。

努力賞　（ファンブック）宮城県仙台市・上野純子／富山県城端町・加藤雅美　（マップ）千葉県成田市・HEIDO／神奈川県海老名市・羅諏迦瑠
（マンガ）秋田県南秋田郡・鈴木美紀子　（小説）愛知県半田市・榊原充　（イラスト）島根県八束郡・平崎貴良

●光栄☎044-61-6861 ●PC8801SR以降、PC9801シリーズ、MSX2、X1t／各14,800円（サウンドウェア付17,200円）［税別］

三國志II

今月の主人公（はオレだ！）

犬凡木村



▲別にイヌボンが主人公というわけではないんだが、脅迫され、しかたなくこうなったしだいである。来月は秋葉原とて黙ってはいまい。

目先の欲にとらわれ、浅ましい争いを繰り広げる『三國志II』スチャラカ4人組。地道な内政なんぞは背を向けて、ただひたすらに戦いに明け暮れる。この人たち、はっきりいって何を考えているんだろ〜か!? 今月も思いやられるなあ！

自暴自棄のムード漂う!! 大陸情勢世紀末!!

いったいこれはどうしたことなんだろうか？
“ハワイ杯”として厳そかに行われるはずの『三國志II』マルチプレイが、いつの間にやら弱肉強食の巷と成り下がった。裏切りに次ぐ裏切り、戦闘に次ぐ戦闘。国力の疲弊もそっちのけに、目前の敵を打破することにすべてをかけている。たとえば袁紹四谷。この男は、これまでに内政らしい内政をしていない。ただでさえ疲弊が目立つ華北の地にあって、やみくもに徴兵を繰り返すもんだから、民衆のココロは離れていくいっぽうである。しかも空白地の幽州に武将を派遣して、収奪の限り。「内政で国を豊かにするのは時間がかかり過ぎる」とウソぶいて、パワーゲームに浮き身をやつす。

秋葉原は、引っ越し魔のごとくこれまでに何度根拠地を変えたことか。「貧乏はイヤじゃ！」と、涼州の片田舎よりズズイと顔を出したかと思うと、少しでも豊かな国を鵜の目鷹の目で狙いまくる。最強の武将でありながら、満足に武装も整えていないので、前々回にはみじめな敗北を喫した。豊かな土地を求めてさすらい歩く、じつに刹那的な生き方。たとえていえば“フン族”とか“ゲルマン民族”のノリ。

せめてもの明るい話題（!?）は、イヌボン木村の意外な健闘。先月は四谷相手に「まさか…」の大勝利を得た。彼女がいうには「やっぱり顔の差かしらね」。…よくわからないヤツである。まあ、これとて慣れないゲームゆえ“猫の皮”をかぶっているのかもしれず、油断はできない。

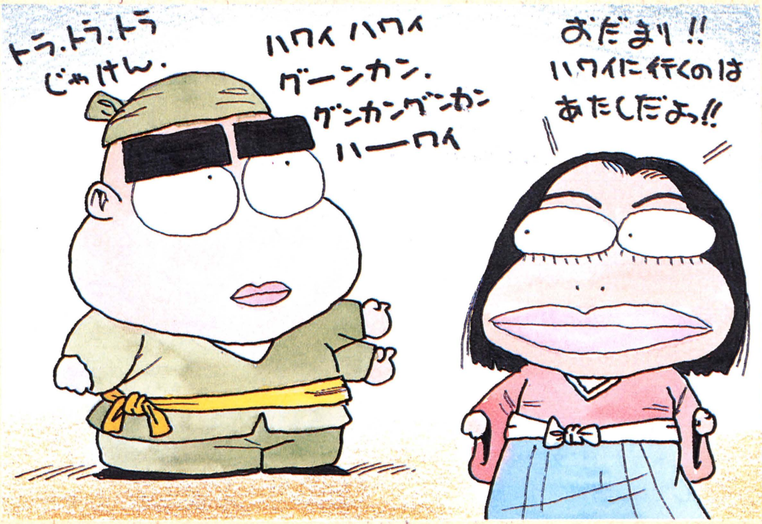
というわけで、後漢末の四者対立、民衆にとってはかつてないほどの“暗黒時代”を迎えつつあった。この世に正義はないのか!?



▲袁紹四谷の悪政に注目。この人は、恵まれた立場に目がくらんだ戦争マニアである

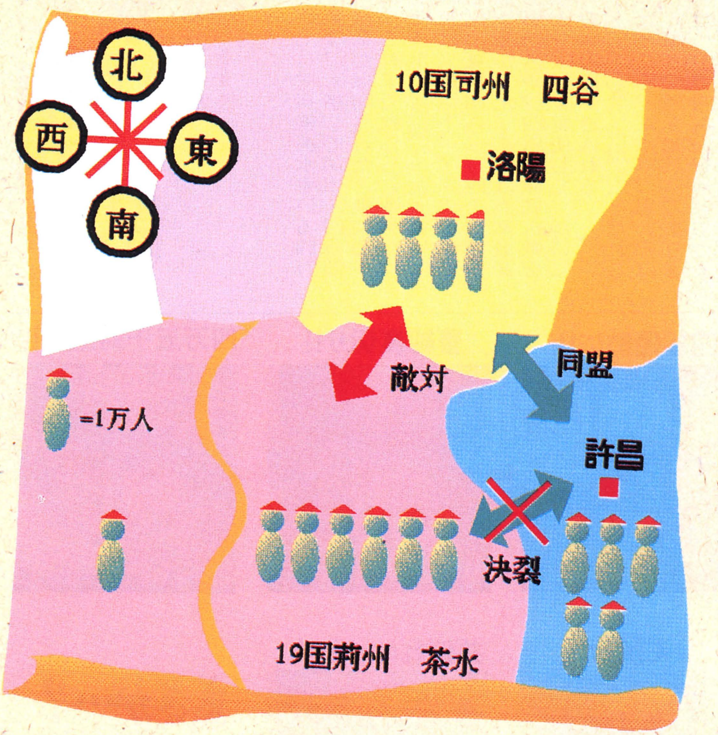


▲心ならずも予州に追いつめられたイヌボン木村。でも戦力はわりあいに充実している



ダレが悪いのか…

190年7月 暗雲たちこめる中原情勢



茶水陣営

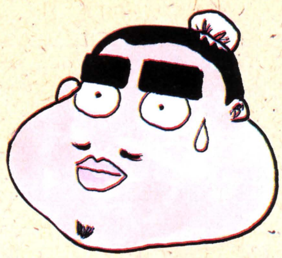
現在旧イヌボン領に六万余におよぶ軍勢を集結中。孫堅茶水自らが出陣して四・イのどちらかを滅ぼさんとす。

四谷陣営

痛恨の敗戦を喫して、結局領土はマイナス1。頼みとするは、司州に進駐する文醜以下四万の兵力のみとなった。

犬凡陣営

茶水の火事場泥棒的行為に怒りを燃やすが、五万の戦力は健在。関羽・張飛ら、人材にも恵まれている。



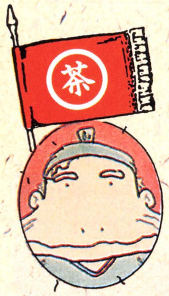
解説

民の迷惑も顧みぬ戦ゴッコの連続!

兵は凶器なり。そう、持っているとつい使いたくなって腕がムズムズしてくるもの。益州の田舎を切り取っている秋葉原を別にすれば、三者、予・荊・司州にまたがる中原の一角に兵を集中、現在にらみ合いが続いている状況だ。そもそもの発端はイヌボンの荊州袁術領攻略。と、それに続く四谷との衝突。

四谷旗色が悪くなり、ボロボロになって予州に逃げ込むが、イヌボンすかさず追撃。と、そのスキに同盟者であったはずの茶水が、イヌボン領荊州をチャッカリ攻略してしまった。悔しがるイヌボン。本土防衛に張り切る四谷。そして目先の陰謀、裏切りに狂奔する茶水と、戦ゴッコは今がたけなわである。

茶水はるかに洛陽を望み 四谷はイヌボンの後ろ盾を得る



う〜む、まんまと荊州を手に入れたものの、イヌボン軍閥はなお健在。ここで戦端を開くと負けもありうるぞ。となれば、目標は四谷。まあ、ボロボロになった敗残兵とあわせて四万足らずならなんとか勝てるかもしれん。

まずはイヌボンにワビをいれておこう。…どうも、茶水です。このたびはウチの部下が不祥事をしでかしまして。用意が整いしだい撤兵しますので平に御容赦を……。(しかし茶水はイヌボン・四谷の密約を知らなかったのである。おごれる者は久しからず!)



▲何をいまさら、とイヌボンは怒る。が、表面はニコヤカに同盟を承知したのである



▲それにしても、荊州ってのはオイシイ土地。ここに腰をすえて地道にやっていればよいものを…

その時…… 益州の田舎では

フッフッフッ、戦略を知らない者ほど目前の戦いに目を奪われるわさ。そこへいくとボクは"常勝の天才"。益州でしばらく力をためたあと劉焉を滅ぼして中原に志を述べるのじゃ。

そりにしても、もう少しマトモな人材が欲しいものじゃ!



▲益州の秋葉原領もイイ線いっている。でもこの男も(民の迷惑を顧みぬ)戦争マニアだからなあ

イラスト/盛本康成・渡辺 宏

ついに激突!! 茶水VS四谷の死闘!!

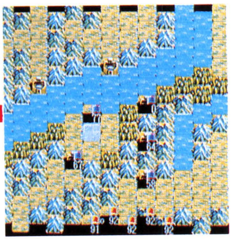
一九〇年七月、孫堅茶水率いる四万五千の軍勢は、大挙して司州・四谷領に侵攻、激戦が展開された。戦前の予想では――これまで戦らしい戦もなく力を蓄えてきた、自信満々の茶水軍に対して四谷軍は文醜以下、イヌボン戦に敗れた顔良・夏侯淵ら三万四千。四谷不利の声が高かった。ここは当然退却か――と思いきや、四谷、徹底抗戦を決意。寝返り工作を駆使して、ついに曹純一万を味方に引き入れる。

四谷・イヌボン戦の再現か、とだれもが思ったところ、茶水軍、思いのほか奮戦して両者、延々泥試合のありさまとなった。が、四谷の意地はすさまじく、敵味方の戦力が半減してもなお引かない。茶水、ついに「このまま戦っていては共倒れになる」と退却を決意した。

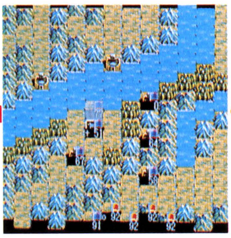
四谷、見事に司州戦を乗り切ったのである。この戦いに敗れては、四谷滅亡への道を歩むしかなかったところ。かろうじて踏みとどまった一戦であった。



四万五千対三万!!



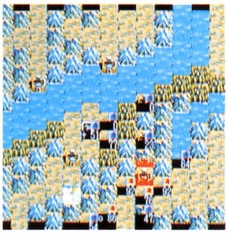
曹純裏切り!!



四谷優勢に!!



火計に次ぐ火計！



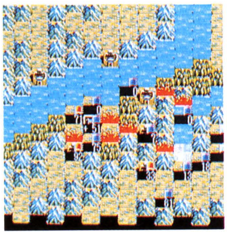
▶負けるはずがない、との自信がアダとなったか、茶水軍に裏切り発生。絶句する茶水。ホッと息をつく四谷

犬凡の援軍じゃ

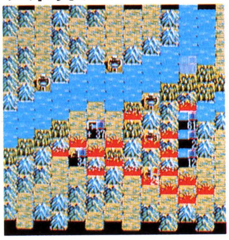


▶犬凡の援軍といっても戦力ゼロの雑魚。あれだけだまされていれば、彼女とて性格悪くなっていくわさ！

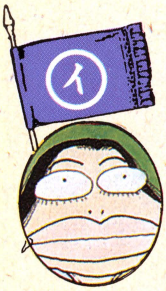
泥試合！



共倒れはイヤ！



まさか…？の敗北なんである！



ひとりほくそ笑むイヌボンである

それにしても、最近の茶水は少しイイ気になりすぎているのだ。ゲームに慣れないもんで律儀に約束を守っても裏切られるしい、いたいけなワカメじゃなかったオトメのココロを傷つけられてしまった。今のところ、キバを抜かれておとなしくなっている四谷と同盟を結んで「対茶水大同盟」を結成する。あとは、秋葉原にも誘いをかけて……と。

（以下はイヌボン・秋葉原の秘密会議の内容である）

「どうも、秋ちゃん、元気でやっているかね？」

「声が遠いのじゃ。もう少し大きな声で話すのじゃ」

「ところで対茶水大同盟を結ぼうと思うんだけれど、アンタもどう？」

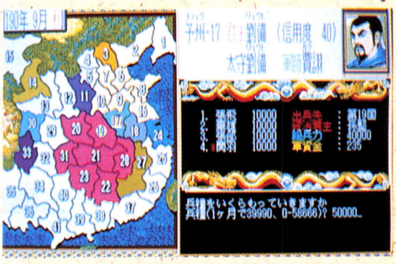
「声が遠いのじゃ」

「もしもし」

「声が遠いのじゃ」

……あんたはいつまでも田舎まわりやってなさいっての!!

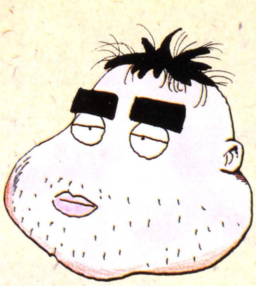
フッフッフ、現在の茶水は四谷との戦いで戦力を消耗して、ようやっと三万五千というところ。同じ数なら関羽・張飛・華雄と猛者をそろえたイヌボン劉備の敵じゃないんだわい！　それじゃ、みんな行くよ。THE RETURN OF INUBONなのだ！



▲犬凡劉備の配下は強者ぞろいの偏差値72！



▲まあ、四谷にも声をかけておくか……



イヌボン、茶水にウラミを晴らす!

The return of Inubon



「茶水なんぞは鎧袖一触」とばかりに荊州へ殺到したイヌボン軍、まずは誤算にとまどった。茶水軍思いのほか戦力が大きい。数にしておよそ五万。が、敵軍の中から（無謀にも）勝手に一騎討ち所望の名乗りあり。しめた、とイヌボン。関羽よ行け!!



不運である。文聘を生け捕られて茶水軍は七千の戦力を一挙に削られた。こうなっては、戦いに疲れた茶水軍に万にひとつの勝ち目もない。ばく大な兵糧に未練は残るものの、もともとは労せずして手に入れた土地である。茶水、退却を決意。

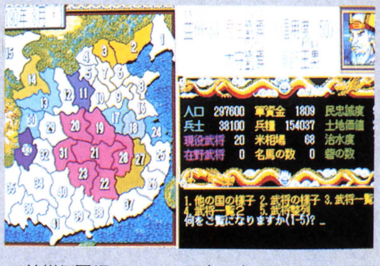


双方、戦力の消耗を避けた結果、イヌボンの手には文聘の戦力がプラス７千。わずか二国とはいえ、現在のイヌボンは武将の能力からいっても、戦力からいっても、中原の覇者に近づいた。が、出る杭は打たれる、という。イイ気になっていると…。



その時…辺境にて秋葉原は!?

フッフッフッ、茶水のヤツ、あわてて戦力を集中したもんで、せっかく得た領土を放棄した。あとは茶水との“不可侵条約”を結んでいれば、時間を稼げるわけなのじゃ。どうじゃ、益州の半分とはいっても、結構住み心地がよい領土だわさ。あとは兵を休ませ武装度を上げて、満を持して劉焉と決戦じゃ。敵の張任か厳顔は、このボクがじきじきに生け捕りにしてやるぞ。益州は優秀な人材がワンサで楽しみなのじゃ。



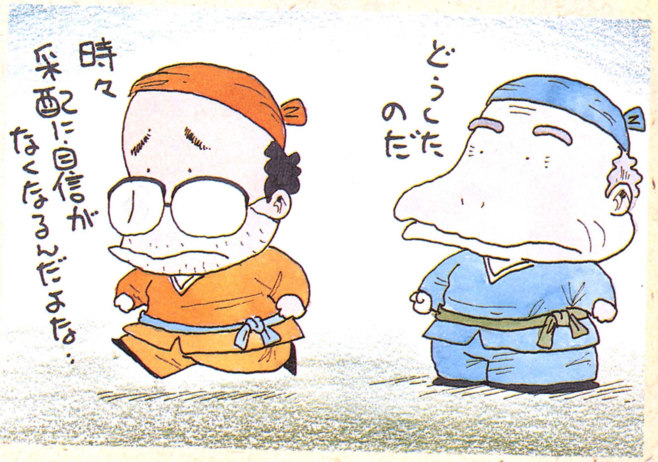
▲益州劉焉領。土地もまずまずの豊かさだし、現役武将20人ってのが泣かせますねえ！

国土の荒廃もかまわず、死闘を展開する四人!!

肉の少ないスキヤキのよ～なもんで、ハワイ杯『三國志II』リプレイは、内政なんぞはそっちのけの浅ましい混戦となり果てた。まあ、自分だけは内政重視で地道に勢力を拡大するつもりでいても、まわりの派手な動きを見せられると、人間弱いもんで、ついつい徴兵→戦争のパターンに陥ってしまうのだ。危険ですからまねをしないでくださいね。



◀それにしても…何かが足りないのじゃ、と思っていたところ。そうか、趙雲が出ていないんだ!

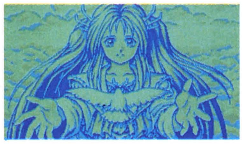


●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC88SR・VA、PC98・NOTE、FM-TOWNS/8700円(税別)

ドラゴンスレイヤーVI

98NOTE 「ドラスレワールド」さらに2機種に進出! MSX2

『ドラスレ』ファミリーに、98NOTE版、そして先月号でも話の出ていた、MSX2版がいよいよ登場なのだっ！今月はこの2機種の画面にじっくり見入っていただきましょう。もうキミの生活は、朝から晩までドラスレ三昧!?



アクティブに外へ持ち出せ 98NOTE版

本家98版に負けない性能なのだぞ

「ぼくのノートはパソコンです」でおなじみ、98NOTEでも『ドラスレVI』がプレイできるようになった。画面は白黒の液晶だけど、基本システムは98版とまったく同じ。RAMディスクをフルに使用しているので、スピードも速いのだ。時や場所を選ばず、気持ちよくプレイできるぞ。

グラフィックの美しさは、となりのページの写真を見てもらえれば納得！

ゲームは知的なビジネスに!?

通勤・通学の電車の中。オフィス街の真ん中にある公園。そこで98NOTEを広げて、真剣なまなざしでモニターに見入る——だれもゲームをしているなどとは気づくまい。ふっ……。





じっくり家でのめりこめ MSX2版

ただいま急ピッチで開発進行中!

これだけほかの機種でのラインナップが充実しているのだから、MSX2版が出ないハズがない。現段階ではまだ開発中だけど、デモを見る限りではその完成度に期待して損はないだろう。

写真ではまだお見せできないが、文字フォントもとっても読みやすく、スムースにストーリーを追うことができる。画面のレイアウトは多少変わるけどね。

これまでのMSXソフトからまた一歩進んだソフトにお目にかかれるんじゃないかと思うよ。



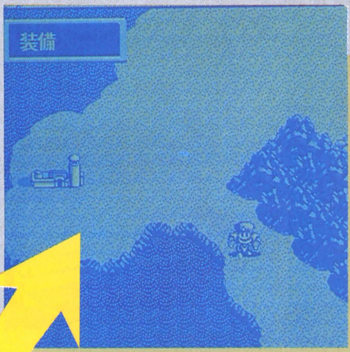
▲デモ画面のセリオス君。MSX2版ならではの新たなタッチの仕上がりになっている



イラスト／盛本康成　※画面は開発中のものです

こんなにクリア！NOTE版画面

海も山もクッキリ！



▲白黒の液晶画面とはいえ、グラフィックのコントラストの美しさは一見の価値アリ。わずらわしさを感じさせない



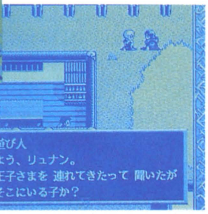
セリオスを支える仲間

リュナン




▶反アクダム派レジスタンスの一員。じつはラヌーラの王子!?

ロー

▶フラム系の呪文が得意な遊び人。口は悪いが、性格はもっと悪い

ゲイル




▶ベルガの鉱山に捕えられていた盗賊。大盗賊ゲイルの孫である

ソニア




▶レジスタンスの女闘士。ひじょーに気の強いねーちゃんである

セーブ&ロードもバッチリだぞ



▲98版と同じく、データ保存の部屋数は60。データＲＡＭからの直前シーンのロードもできるし、セーブしたときのレベルと場所もちゃんと表示される。便利さはまったく同じなのだ

戦闘だ戦闘だ!!

ザコだっ！



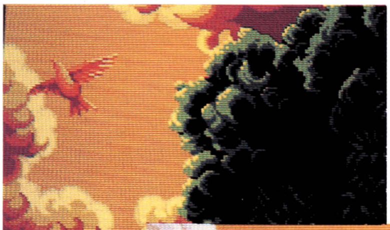
▲色数の多いモンスターも、鮮明なコントラストで表現！（モデルはトータスナイト）

ボスだっ！

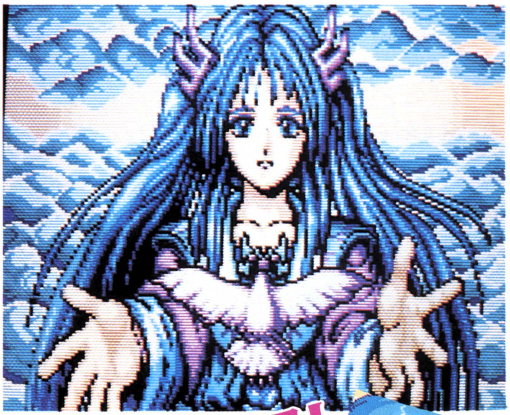


▲バジールの実体と幻体。幻体のほうはうまく感じが出るように処理されている

MSX2版のデモ画面だ！


感動



興奮



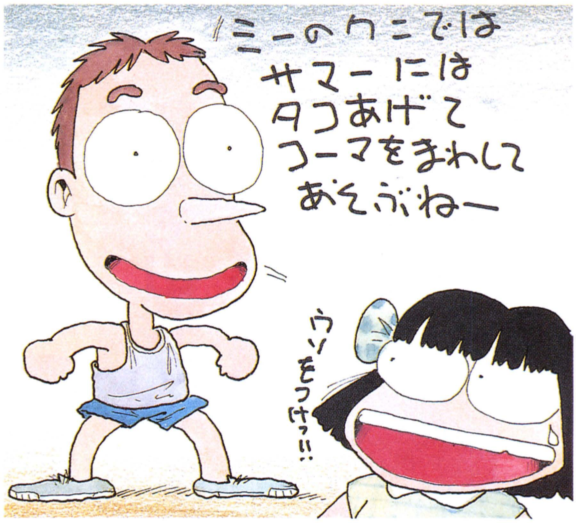

ユーザー諸君！乞うご期待



またまたあきれたコーナー

ビルとハル子の

ドラスレ屋



なんとびっくり、「ドラスレ屋」が2ページに拡大されている！　これはきっと、何かウラがあるぞ。ひょっとすると、最後の打ち上げ花火なのか!?



ビル（以下Ⓑ）：ハーイ、ビルです。ヘイ、おハルさん。オドロキ、モモノキ、サンショのキ、ブリキにタヌキにセンタッキね。ディスコーナーが２ページになってるよ。

ハル子（以下Ⓗ）：皆さんこんにちは、ハル子です。あら、べつに驚くようなことじゃないわ。最後くらいはハデにしようってコトでしょ。

Ⓑ：ホワット？　どういうイミか？

Ⓗ：あんたもニブいわねえ。もうすぐ終わるのよ、このコーナー。

Ⓑ：エー、ウッソー、ヤッダー、ナニソレー、シンジランナーイ！

Ⓗ：ま、いままで続いたのが不思議なくらいなんでしょうけどね。なんてったって、あんたのコーナーは長続きしないことで有名だから。

Ⓑ：オー、アイム、ベリーサッドね。バット、ディスコーナーは、おハルさんのコーナーでもあるね。ユーはサッドじゃないのか？

Ⓗ：ぜーんぜん。なにしろ来月から、あたしのファンのための「ハルコ'Sコーナー」が始まるんだもの。

Ⓑ：ゲッ……。おハルさんのイラストレイションとか、ハンドメイドのドールがメイクされてくるのか？　バッドジョーク。ゲロゲロね。

Ⓗ：そこまで言う？　冗談に決まってんじゃない。やっぱ、あんたとはコンビ組んでらんないわ。べーだ！

Ⓑ：ネ、ネバーギブアップ！

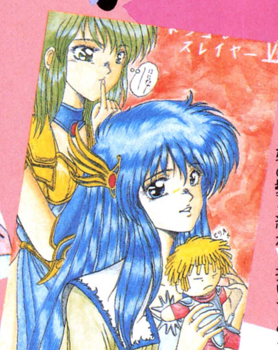


◀栃木県の清原正英クンの作品。リュナンが「バカボンのパパ」みたいでベリーグッドね



▼広島県の泉盛洋一クンの作品。おなじみ主役の５人衆のイラストね。ゲイルがワンパク小僧みたいね

ハル子賞



◀栃木県のｅ－ｆ・βクンの作品がハル子賞です！　ディーナ姫の髪を細かく描いてあるのよ

これとそれとあれクイズ 正解&当選者発表！

正解
a － 3 － イ － Ⅰ
b － 4 － ウ － Ⅲ
c － 1 － エ － Ⅱ
d － 2 － ア － Ⅳ

Ⓗ：えー、６月号で募集したクイズの正解を発表します。

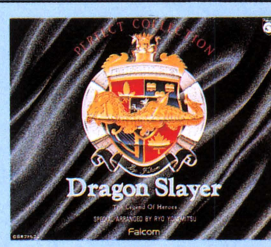
Ⓑ：ルック、ライトね。

Ⓗ：写真のＣＤの当選者は、神奈川県の宮崎義憲クン。ドラスレグッズは、北海道の井上健太郎クン、三重県の林亮太郎クン、長野県の樋口秀樹クン、愛知県の廣田達哉クン、埼玉県の雅人クンの５名です。

Ⓑ：コングラッチュレイションズ！

Ⓗ：『ドラスレⅥ』をプレイしていれば、簡単にわかる問題だったんだけど、いがいに不正解のハガキが多かったわね。

Ⓑ：テキトーはノーグッドね。



▲『ドラスレⅥ』のＣＤだ。キングレコード／3800円（２枚組）

ドラスレ指南 •激闘編•

隠れセリフ

ハ：広島県の森康幹クンからの情報です。持ち物をいっぱいにして、クリアに必要なアイテムをもらえないようにすると、おもしろいセリフが出るみたいね。



▲２章でギルモアの涙をもらわないと、動けなくなってしまう



▲アクダムを倒したとき、ギルモアの涙を取らないと……

ゲイルのひとり旅

ハ：群馬県の風竜クンからの情報です。第５章で、ゲイルが「狼の口」に閉じこめられちゃうときに、「ビックリ箱」を持って行くようにするんです。

ピ：ゼン、「ビックリバコ」をオープンしつづけて、「ワプのハネ」を出してエスケイプするね。

ハ：そうすると、ゲイルのひとり旅がはじまります。なんと風竜クンは、ゲイルひとりでゲームをクリアしちゃったそうよ。

ピ：すごいコンジョーね。



▲ゲイル２世と３世の親子最強タッグ実現!? ご覧のとおり、パーティにはゲイルひとりしかいません。かなりつらい旅になるわよ



▲５章のボス、バジールとの対決シーン。ここでもゲイルひとりだけで戦ってます。この調子でアグニージャもひとりで倒せるかな？

投稿ディスク

ハ：北海道のタムリン鈴クンから、『ドラスレⅥ』のシナリオディスクが送られてきたわよ。

ピ：ペンネームがフキンシンね。プンスカ。

ハ：まあ、いいじゃない。どれどれ……、あら、不思議なシーンがいっぱいセーブされてるわ。

ピ：フォトグラフィングがラクラクね。ラッキー。

ハ：それもそうね。タムリン鈴クン、ありがとね。



▲ローがふたりいる、とっても奇妙な光景。双子の弟かな？



▲ボスキャラ、ベラミスがゲイルの姿に。これもヘンですよね

アイテム

ハ：新発見アイテムを紹介します。

①究極のローブ（持ち主：グルム）
バトルスーツと同じ防御力があり、守るとＨＰが500回復。埼玉県のペニシリンくん他からの報告。

②究極の杖（持ち主：サンダースネーカー＆ジャーバ）
戦闘時に使うとフラム５の威力。埼玉県のあきのすけクンからの報告。

③不思議な壺（持ち主：イーグ）
戦闘時に使うとサクト４の威力。熊本県の大村功クン他からの報告。



▶剣の攻撃がきかない相手に有効な「究極の杖」



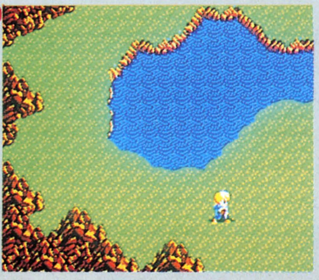
▲高い防御力と回復力を備えた「究極のローブ」



▲「不思議な壺」は、相手のＭＰを吸い取ります

ス、スライム？

ハ：岐阜県の尾藤広志クンからの情報。サースアイ島の特産（？）のはずのスライムが、ウォンリーク公国、森の一軒家の北にもいたそうです。でも、ただのスライムなので、いじめないでくださいね。

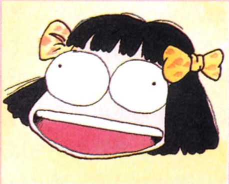


▲森の一軒家のずっと北、山のふもとの平原を歩いているとスライムに出会えます。でも、ふつうのスライムですからね

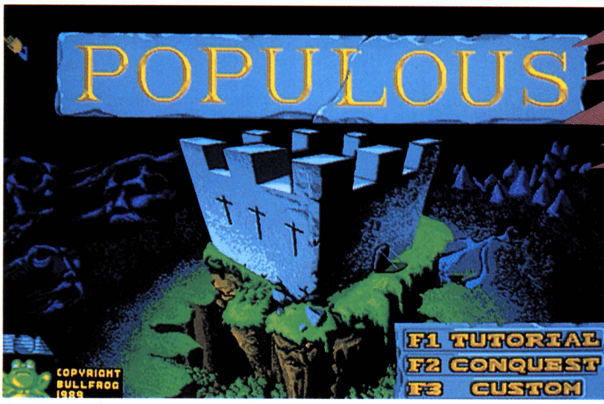
小説版「ドラゴンスレイヤー」英雄伝説

ハ：うーん、うーん、うーん……。あっ、ちがうんですよー。べつにベンピしてるわけじゃないんだってばあ。いま、真剣に悩んでるとこなわけで。

ついに萩尾先生がカンヅメになっちゃうんですって！ どうやってはげまそうかなって考えてたのです。うーむ、皆サンのはげましプラン、ハあて送ってー！



●イマジニア☎03-343-8911●PC9801、X68000 4.800円(税別)



ポピュラス
プロミストランド

お待たせ！　ポピュラスファン待望の『プロミストランド』がついに発売になったよ!! もうすでにハマってる人もいるんじゃないかな？　今月は耳寄りなお知らせもあるるよ。

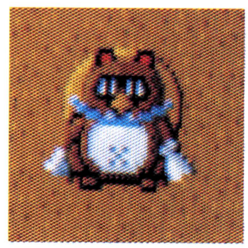
これが日本オリジナルの江戸時代編だ！

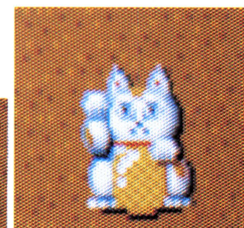
まねき猫VSタヌキ

いままでもプロミストランドの紹介をしてきたけどこのステージを見たことはなかったでしょ？　それもそのはず、これは本邦初公開のイマジニアオリジナルのステージなのだ。

まず、江戸時代編ということで、GOODのシンボルには、まねき猫が抜擢（ばってき）されているんだけど、やっぱり幸運や勝利を招き寄せてくれるようにという意味があるのかな？　商売繁盛はあんまり関係ないもんね。実際にごりやくがあるかどうかは、責任が持てませんので、念のため。

対するEVILのシンボルには酒の徳利を持った信楽（しがらき）焼きのタヌキ君が登場。だれでも一度ぐらいは見たことがあるというほど、置物としては超有名なこのふたり(？)だけどほんとは仲が悪かったんだね。



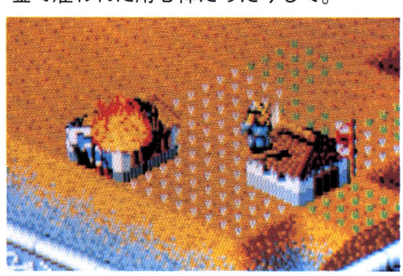


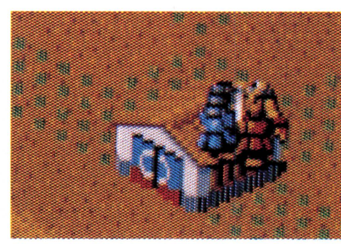
▲まねき猫で勝利を呼び寄せることはできるのだろうか？
◀どこかでみたことあるでしょう？　有名人だから……

火事とケンカは江戸の華？

おつぎは江戸時代編の騎士なんだけど、なんとなく外見が大魔神に似ているように見えない？　まあ、やっていることもあまり変わりがないようにも思えるんだけれどね。やっぱりこの騎士は、江戸時代編なんだから武士と呼ばれてるのかな? 無礼討ちをする資格を持っているのかもしれないけど、火まで付けてく非道さは、やっぱりあちらの騎士と同じみたいだね。

GOODの騎士もEVILの騎士も同じようなかっこをしているけど、もしかして金で雇われた用心棒だったりして。





▲ケンカだケンカだ、江戸っ子ていうのは気が短くっていけねぇや
◀近頃お江戸に流行るもの、火付け、……とは言うけどさあ、放火はいけませんよ

花のお江戸は八百八町

今回は江戸時代編ということだけあって、それらしいおもむきの建物がいっぱい出てくるんだ。そして、それぞれの建物が時代劇に出てくるようないわくつきの何かの建物に見えてくるから不思議だよね。

ちなみに今回のいちばん大きい建物だけど、城というよりもどちらかといえば武家屋敷のほうがイメージとしては近いみたいだね。よく見てごらん、中庭には松が植えてあるだろう。さらには石庭まで設けてあるのがわかるかな？　わびさびの世界だね。こんな細かい所にまで気を遣っているとは、このステージは自信作だけあってイマジニアさんもやってくれます。



◀なんとなく峠の茶店にみえません？



◀こうなると番頭さんのいる大店だね



◀一度こんな家に住んでみたいもんだな

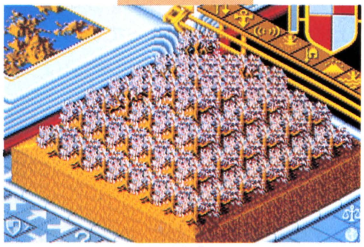
風光明媚な良いところ

江戸時代編ではそのほかにも日本ならではのキャラクターたちがそろっているよ。木なんかでも桜と松が使われてるんだ。桜が満開になってるグラフィックを見てると、いっぱい植林して上野の山みたいに花見の名所にしてみたくならない？　これなら場所取りしなくてもお花見ができるのにね。

松ならやっぱり三保の松原、海岸線に続く松並木は天女を魅了するほど綺麗？　参勤交替の大名行列もこんな道を歩いていったのかな。この桜や松だけでもイメージが湧いてきて、自分でマップをつくってみたくなるね。

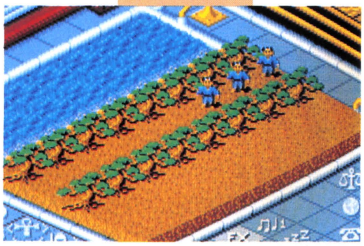
さらにシールドの形だったアイコンが今回はなんと水戸黄門でおなじみの葵の御紋の入った印籠になっているんだ。これをだれかに付けるときなんかには「この紋所が目に入らぬか！」なんてセリフが出てきそうだね。しかし、これを敵方につけても相手は平伏なんてしてくれないし、それだけで一件落着するなんてこともちろんない。

桜満開

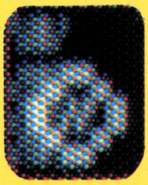


▲枯れない桜があったら１年中お花見ができるのにね。え？　ありがたみがない。ごもっとも

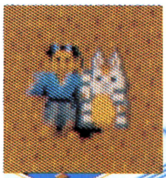
松並木

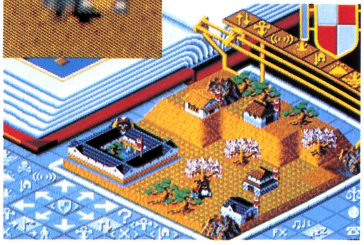


▲やっぱり松の並木っていったら海岸線だよね。水戸黄門でもよくでてくるし……



▲シールドアイコン。この紋所が目に……





▼やっぱり日本の景色は美しいね

これがイギリス直輸入のオリジナル画面だ！

ステーショナリーワールド

敵コンピュータを破壊せよ！

まず始めに、コンピュータ同士が戦いを繰り広げるこのステージは、家や城の代わりにコンピュータが電卓→パソコン→メインフレームと進化していくんだ。キャラクターたちにも注目してもらいたい。マウスを持ってるのがGOODのリーダー。だけどコンピュータから出てくるってことは、リーダーや騎士もロボットなのかもしれないね。ちなみにディスクは岩で鉛筆は木の代わりだよ。

リーダー

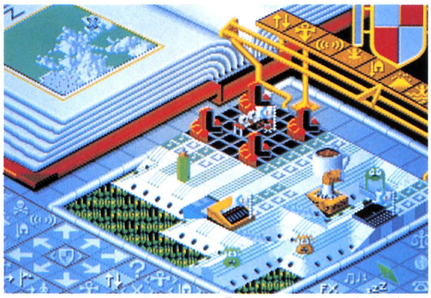


▲体ほどもあるマウスを抱えて……

騎　士



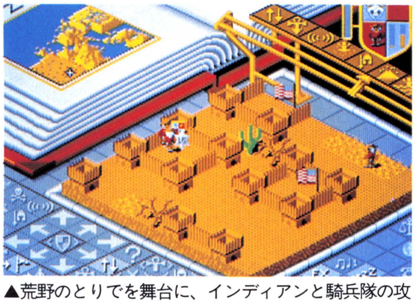
▶こいつはいったい何者なんだろ？



▲海には水のかわりに緑色の「BULLFROG」の文字が。これは英国のオリジナル制作の会社の名前なのだ

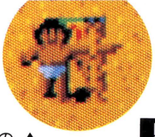
西部劇

インディアン嘘つかない



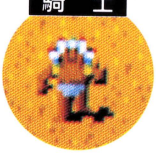
▲荒野のとりでを舞台に、インディアンと騎兵隊の攻防戦がくりひろげられる

リーダー



▲インディアンの酋長かな？

騎　士



▶派手な羽根飾りは戦いの衣装

かわってこのステージでは、西部劇の世界を楽しもう。GOODは元来ここに住んでいたインディアンたち、EVILは開拓に邪魔なインディアンたちを絶滅させにきた騎兵隊なのだ。星条旗をEVILにするあたりのブラックユーモアの使い方はさすがイギリスゲームだね。GOODの騎士は派手な羽根飾りをつけた戦士だ。もしかすると酋長なのかな。対するEVILの騎士は西部に無くてはならない存在のガンマンだ。

ブロックの国へようこそ

ブロックランド

　まるでおもちゃの国に入り込んだかのようなこのステージは、人から家、土地にいたるまで、すべてがブロックによって構成されているんだ。だれでも一度ぐらいブロックで町や城をつくった思い出があるんじゃないかな？　たまにはそんな昔に戻った気分で遊ぶのもいいと思うよ。
　ブロックで出来ているぶん段差がはっきりとしていて、造成の確認は楽にできる。
　GOODとEVILの民衆やリーダーは色ちがいなだけで、あとはいっしょみたいだ。騎士もリーダーと色ちがいだけで同じようなんだけど、よく見るとカバンを肩から下げているのがわかるだろう。中にはいったい何が入っているんだろうね？　ちなみにこのステージの岩は、歯車だよ。



▲建物のレベルを決める周囲の耕作地もこのステージでは鮮やかなブルーでわかりやすい

リーダー



◀青いお洋服着たリーダー

騎　士



◀カバンしょってどこに行くの？

宇宙人の戦いはユーモラス

シリーワールド



◀無機質なグラフィックがSFゴコロをくすぐる

リーダー



◀リーダーにしては愛敬があるね

騎　士



◀この騎士は口ばっかりだ(笑)

　このステージは宇宙人同士の対決がテーマで、なんともいえない不思議なＳＦっぽさがただよっているところが特徴なんだ。
　ここのステージの建物はどちらかというと固定された建物というよりも宇宙船のようなデザインのものが多くて、なんかいまにも飛びたっていきそうな物もいくつかあるね。
　環境で言えば、光沢のあるチェックの模様の地面に、表面をコーティングしてあるかのような針葉樹林、ポッキーのようにも見える背の高い木なんかもあるし、岩は水晶のようにもみえるんだ。これらのすべてが、このステージの不思議なイメージをかもしだしているんだよ。
　ここに住んでいる人たちは、頭でっかちの典型的な宇宙人なんだ。どうもユーモラスで好戦的には見えないけど、騎士ともなれば恐ろしい形相でかみついてくるのでご用心。

1789年フランスは革命の炎に包まれた！

フランス革命

「ベルサイユのばら」や「ラ・セーヌの星」(古い？）等でおなじみのフランス革命をテーマにしたステージがこれだ。自然など一見したところでは、もとの『ポピュラス』の草原によく似ているけど、注意して見ると細かいところで変わっているのがわかる。建物にしてもフランスならではのものがそろっているようだ。しかし、凱旋門が立ち並ぶところなんかはちょっと妙だね。
　旗の色を見てもらえばわかると思うが、GOODが現在のフランス国旗でも使われている赤・白・青の三色(トリコロール)を使っているね。これはもともと革命のしるしとして定められたものなんだ。つまりGOODが革命軍でEVILがルイ王朝だということがわかる。
　ちなみにマリー・アントワネットを「悲劇の王妃」と呼んで弁護するのは日本人だけなんだそうだ。やっぱり上にあげた作品の影響なのかな？
　革命軍のアイコンは十字架が使われているんだ。いかにもヨーロッパらしいね。対する王朝軍のほうはというとギロチン！　うーむ、怖いなぁ……。

リーダー

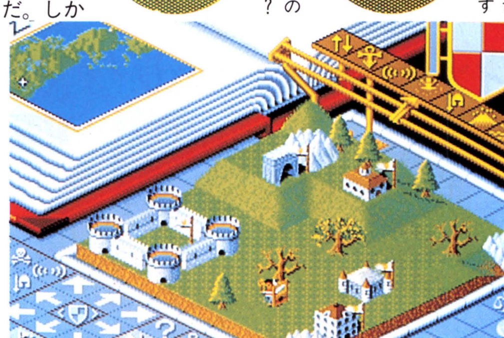


◀フランス革命の指導者といえば？

騎　士



◀自由のため革命のため戦ってます



▲美しい緑の平原を舞台にくりひろげられるのは、かの有名なフランス革命。でも貴族の淑女はいないので、むさ苦しい革命なのだ

FM-TOWNS版ポピュラス

『ポピュラス』の世界はまだまだ広がるぞ。

FMファン待望のTOWNS版『ポピュラス』が、TOWNSならではのCD-ROMで、いよいよ登場だ！ CD-ROMの大容量を生かして、始めっから『プロミストランド』がついているんだ。

待ってたかいがあるだけの物をつくっているので、もうすこしだけ待っててね。お楽しみに！



▲さすがTOWNS、発色がいいね。赤が綺麗にでてるのわかる？

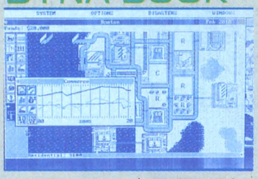


▲もうこんなにできている。発売まぢか、キミのTOWNSで動く日も近い

J3100用SIMCITY

かわってこちらは、『ポピュラス』ではないけど、イマジニアさんの新作ということで、J3100用の『SIMCITY』がついに発売！ もちろんＪ3100互換機であるダイナブックにも対応しているんだ。モノクロ液晶モニターのダイナブックではカラーの画面は見れないけれど、かえってマック版の雰囲気にちかいって気もするしね。98版と68版の発売も９月に決定したぞ!!

DYNA BOOK



▲待望のダイナブック版。電車の中でSIMCITYができる

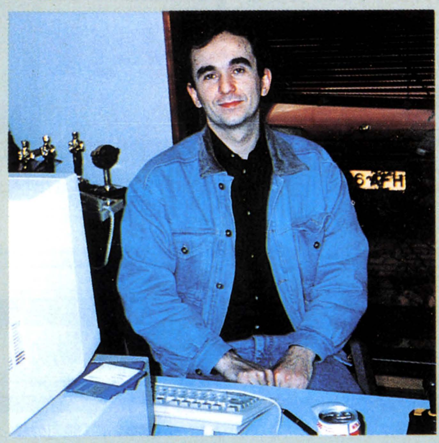
J3100



▲カラー画面に対応。マックやアミガにだって負けないぞ。

新製品情報!!

日本一はだれだ!?
パソコン雑誌7誌対抗
ポピュラス全国大会



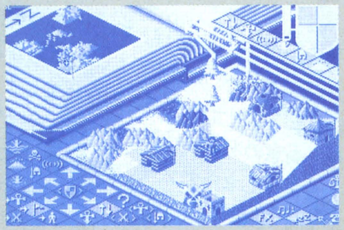
来る８月下旬に『ポピュラス』の作者であるピーター・モリニュー氏が来日するんだ。それにあわせて各雑誌の読者を対抗させて「『ポピュラス』の日本一を決定しちゃおう」というのがこの企画なんだ。コンプティーク以外にもパソコン専門誌７雑誌が出場、大バトルが繰り広げられるぞ。みごと日本一となった人は、ピーター・モリニュー氏との世界大戦だ！

ピーター・モリニュー氏は「私はまだ対戦で負けたことがない」と豪語する自信を見せているけど、ここは日本の実力を見せて初の黒星を付けさせてしまおうじゃないか！

日本代表の選考は各雑誌の代表者によるトーナメント戦で対戦して決定するんだ。マップは完全対称形のオリジナルマップを使用し、ルールはハルマゲドン以外はすべてありあり。洪水、地震もおもいのままに使っての激戦だ。

『ポピュラス』日本一VSピーター・モリニュー氏の対戦は、日本一決定戦の翌日に行われるよ。この試合では日本の実力を知らしめるべく、日本版オリジナルの「江戸時代編」が使用されることに決まっている。

コンプティークの読者代表として「日本一になってやろう」という腕に自信のある人は、CONQUESTモードの自己最高面を、勝利寸前まで進めてセーブしたディスクと、住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・その面のパスワードを書いたメモを同封してね。ひとり一通厳守。送られてきたディスクは返却はできないからね。参加資格は８月の下旬に東京まで出てこれる人。もちろん女の子優先(ウソ)。往復の交通費と宿泊費はイマジニアさんが負担してくれます。なお、『ポピュラス』日本一には優勝賞品として、98Noteが送られるんだ。また各誌代表として参加してくれた人にも豪華商品があるよ。締切は７月31日必着だからね、お早めに！



▲優勝商品の98Noteでも『ポピュラス』は動くぞ。98Noteをもらって『ポピュラス』をやろう

あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部「モリニューに挑戦」係

How To Win

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA、X1-t　2900円（税込）

SELECTED SORCERIAN



『セレクテッドソーサリアン４』に収録されているのは、基本シナリオの「盗賊たちの塔」を思い起こさせる「闇に消えた女神」と、中華風味付けが楽しい「妖夢幻伝説」の２シナリオ。さっそく攻略することにしよう！

加藤賞受賞作品

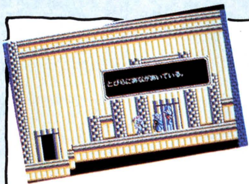
闇に消えた女神

セレーネは月の女神。姉の太陽の女神とともに空の世界を治めていた。ところがある日、闇の王にセレーネが連れ去られてしまったのだ。失意のあまり世界を照らすことができなくなってしまった太陽の女神。世界に光を取り戻すため、ソーサリアンはセレーネ救出に旅立った。　〈原作・橋本奈穂子さん〉

●

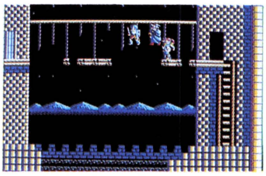
じつにプレイしがいのあるシナリオです。女性ならではのアイデアも随所に見られます。

謎の扉を開けるには？

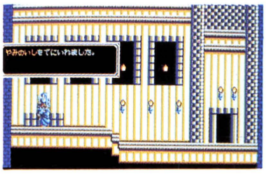


闇の王の居城最上階にある扉の奥には、セレーネのいる東の塔へ渡れるようになる「銀河の杖」というアイテムが置かれている。

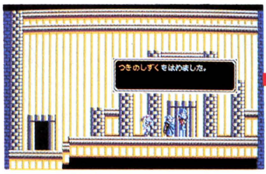
しかし、２重にロックされたその扉を開けるには、ふたつのアイテムが必要なんだ。そのアイテムとは、大広間にある「月のしずく」とつり橋の奥の部屋にある「闇の石」。これを順番に使えば、扉も開くというわけ。ただし、このふたつのアイテムを同時に持つことはできないので注意してね！



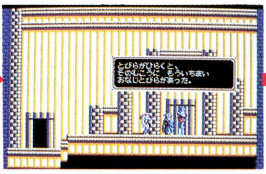
▲ここがつり橋。難しそうに見えるけれど、思ったより簡単なのだ



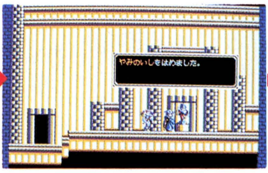
▲「闇の石」を手に入れた！　すぐさま大広間へ行くことにしよう



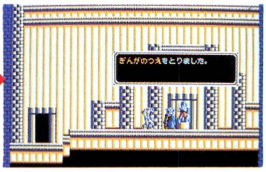
▲「月のしずく」をはめると、１枚目の扉が開くんだ



▲でも、もう１枚の扉が目前に現れた。「闇の石」を持ってこよう

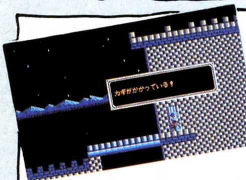


▲大広間から「闇の石」を持ってきて、穴にはめてやると……

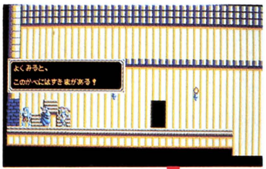


▲わーい、ついに「銀河の杖」が手に入ったぞ！

カギはどこにあるの？



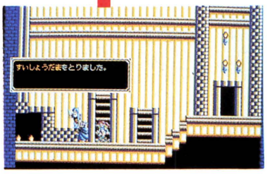
東の塔の入口にある扉のカギについていろんな人に聞いてみよう。楽士から「魔法使いのおばあさんなら、ありかを知っているかも」という話を聞けたら、さっそく地下へ。でも残念ながらここにはいないんだ。でも、コックさんから、重要な話が聞けるので、居場所はわかるはず。



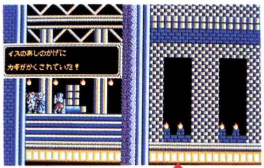
◀コックさんの話を聞けば、ここがあやしいってわかるよね



▶なかには、魔法使いのおばあさんが！　ン、水晶玉が必要？



▶ここは塔の上のほうにある魔法使いの部屋。水晶玉見つけ



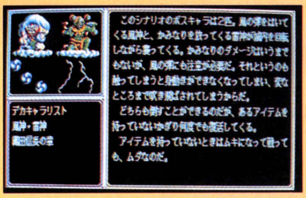
占ってもらったら、王座のうしろにあるとか。お、あったぞ

マガジンディスクもよろしく！

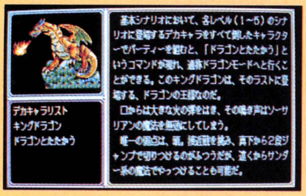
毎度おなじみのマガジンディスクですが、今回の目玉はなんといっても「デカキャラリスト」。ユーザーのみんなからの要望が多かったこともあり、ついに実現しました。サンドマリボー、ヴァイデスといった基本シナリオからのモンスターだけにとどまらず、追加シナリオからもかなりの数が登場しています。ロックデーモン、天狗、ギルバレス、ベララなどなど。もちろん、キングドラゴンも入っていますよ～！



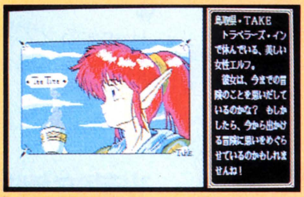
そして忘れちゃいけないのが「ファンクラブ」のコーナー。今回も、ユーザーのみなさんから送られてきたイラストを、ドット絵にして紹介しています。ウワサでは本誌のＫＥＩＫＯ組以上に競争率が激しいそうです。



▲「デカキャラリスト」から。風神と雷神、2体そろって出ています

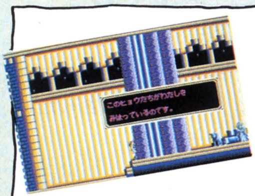


▶同じくキングドラゴン。ほかのデカキャラよりも威厳が感じられます



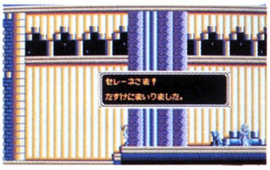
▲こちらは「ファンクラブ」から。おしゃれなイラストですね！

月の女神セレーネを助け出すには？



ようやくセレーネを見つけたけれど、見張りのヒョウがいて助け出すことができない。セレーネの話では「ミューズの琴」があれば彼らを眠らせることができるらしいんだけど……。

さっそく、楽士ファウネスのところへ行って借りてこよう。「星の花」を取って来るように言われるけれど、この花は庭に生えているんだ。庭へは地下へ続く扉の、真上にある扉から行くことができるぞ。



▲セレーネは目の前にいるのに、助けられないなんて……



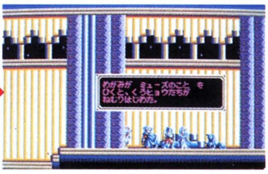
▲琴を借りに行ったら、花を取ってくるよう頼まれちゃった



▲城の庭で「星の花」を入手した。ここでは番人と戦う必要があるぞ



▲取ってきた花を渡したら「ミューズの琴」を借りることができた

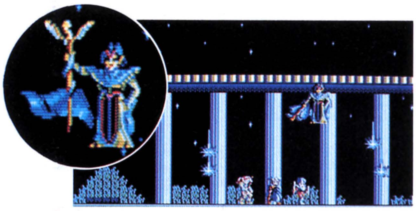


▲セレーネが琴をかなでると、ヒョウたちが眠ってしまった！

闇の王を倒すには、どうすればいい？

セレーネをぶじ届けたら、太陽の女神から闇の王ファルカスを倒すことを依頼された。もちろん、みんなは受けるよね？　ファルカスはとても強いけれど、「太陽の剣」を使えば倒すことができるらしい。さっそくさがしに行こう。

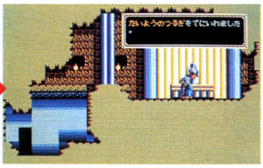
剣は、地下の封印されていた扉の奥に隠されていた。ネイルの助力を受けて手にいれたら、ファルカスを倒しに玉座へと行こう。けれど、一度戦っただけでは絶対に勝てないのだ。魔法使いのところで剣に力を与えてもらい、もう一度挑戦しよう！



▲彼が闇の王ファルカス。空中を自在に飛び回り、手にした杖から４つの弾を撃ってくる



▲城の入口で、ネイルに会った。彼女はいろんな情報を知ってるぞ



▲地下湖を越えた先に、「太陽の剣」が安置されていた！



▲さっそくファルカスのところへ。でも、まだ勝てないのだ



▲剣に力を与えてもらおう。ファルカス、覚悟しておけよ！

特別賞受賞作品

妖夢幻伝説

パズス朝の圧政に苦しんでいた国民たち。彼らは革命を起こし、パズス国王一族を108の封印によって封じることに成功する。だが、パズスは自分を封印した人間に復讐するため、1年にひとつずつ封印を解いていったのだ。そしていま、パズス12世はついによみがえったのである！　〈原作・宮岸康晃くん〉

●

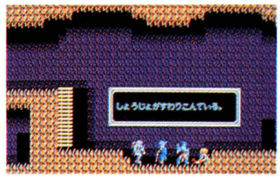
謎の美少女NPCが登場するシナリオ。どのようにシナリオに関わってくるかが見もの。



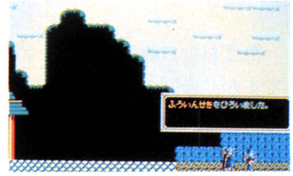
ドラゴン島へ渡るには？

事件を解決するカギがドラゴン島にあるというのに、潮の流れが早くて行くことができない。

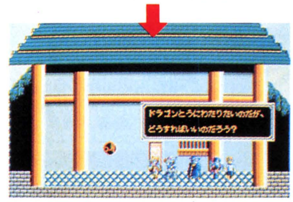
ここはあわてずに、行けるところすべてを歩き回ってみよう。洞窟で少女を助け、海岸で「封印石」を拾ったらチェンくんに話しかけよう。



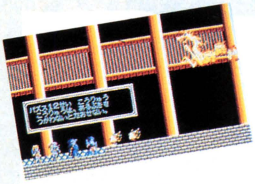
◀洞窟内を探索していると、へたりこんでいる少女を発見した！



▲「封印石」は海岸に落ちている。写真の位置をよく探してみよう



▲近くにあるチェンくんの家に入り、「封印石」を彼に見せればOKだ



光龍を倒すには？

デカキャラの光龍。ヤツとは正面から戦っても、勝つことができない。とあるアイテムをうまく使う必要があるんだ。

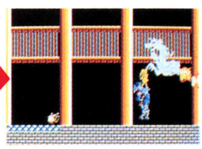
光龍がいる部屋の前にある仏像を調べると、ここで何をすればいいかがわかるはず。そう、「封印石」を使えばいいんだ。



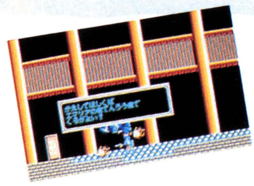
◀仏像のところで封印石を使ってみることにしよう



◀封印石にそんな効果があったとは。だがなぜルーが？

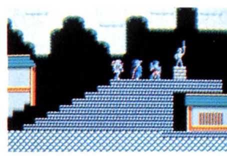


◀これで光龍を倒す（封じる）ことが可能になったぞ

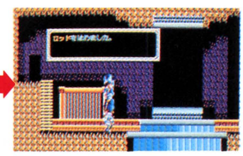


摩天楼へは、どう行くの？

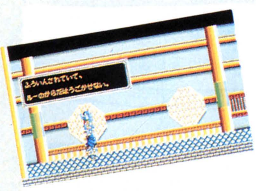
さらわれたルーを追って、摩天楼へ行こうとしたが、行く方法がわからない。でも、洞窟にあった機械を動かせば行けるようになるぞ。



▲機械を動かすには、何か棒状のものが必要。像が持っているロッドを、借りちゃおう



▲穴にロッドを突き刺すと、光の柱が消滅した。いざ、パズスの待っている摩天楼へ！

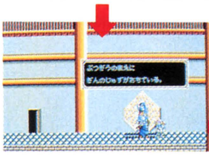


摩天楼では、何をすればいいのかな？

摩天楼では、扉を開ける呪文を聞いたり、はりつけにされているルーの封印を解いたり、4つの火に関する謎を解いたりと、やることがたくさんある。その主なところを写真で紹介したので、参考にしてほしい。つまったら何度もタムタムや彼のお母さんと話をしてみよう。なお、ゲーム後半には、もう一度ドラゴン島へ行く必要も出てくるぞ。



▲まずは扉を開ける呪文をタムタムのお母さんから教わろう。これで先に進める



▲仏像が持っていた「銀の数珠」をもらっちゃおう。あとで役に立つぞ！



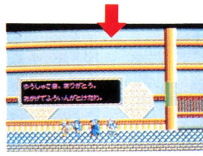
▼タムタムのお母さんには何度も会いにいこう。通行証ももらえるぞ

▼パズスがつぶやいていたという、謎のセリフ。いったい何のことだろうか？





▲じつは、このことだったんだ。はしのふたつを消して、「封印石」を使おう



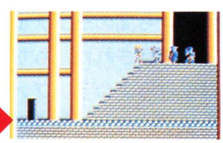
▲ルーにかけられていた封印が解けた！　彼女はまたパーティーに入ってくれる

▼封印されている扉を開けるため、光龍を封じた「封印石」を持ってこよう

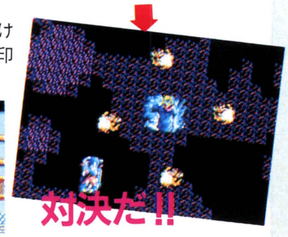


▼今度は左から1番目と3番目の火を消そう。そして「銀の数珠」を使うと……





▲パズス12世のところへ通じている「悪魔の扉」が開くのだ。パズス、覚悟！



対決だ!!



ケーコぐみ

KEIKO組

ソーサリアン班

いつもたくさんのイラストありがとう！　今月は全スペースを使って紹介しちゃいます。これからもよろしくねっ!!　あて先：〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル　コンプティーク編集部　KEIKO組ソーサリアン班係

みなさんお待ちかねの

イラスト大特集

なのさっ♥



◀北海道の神崎あやさん。水着に着替えないの？うに王子ラブリー♡

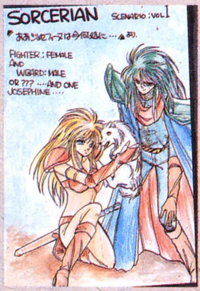


◀広島県の時をかける魔女さん。とってもかわいらしいウィザードですね



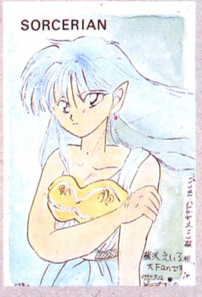
▲静岡県のはるまきくん。ふたりの表情としぐさが、とってもステキ

▼東京都のジャンボ尾崎くん。ウィザードがとってもカッコイイ！



▼富山県のくまみ陣さん。たしかに男性エルフは、最近マイナーな感じね





▲神奈川県のきりとうるいらさん。かわいいな♡これからもよろしくね！

▼静岡県の汐浜りゅうらさん。「まだいっぱい楽しめる」って考えれば？



▼兵庫県の独り舞台の道化師くん。生き生きした表情が魅力的です♡

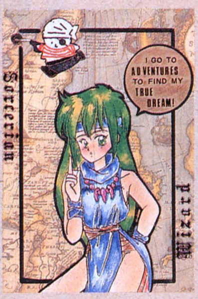




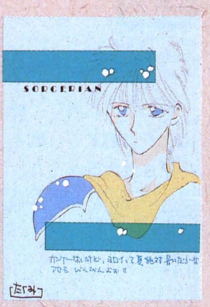
▲東京都の現世冥王くん。とってもりりしいファイターくん。ガンバレ！

▼大阪府のかわくん。きっと、性格が男っぽいキャラなのでしょう（笑）





▲奈良県の雪悠ゆづきさん。冒険に何を求めるかは人それぞれですよね！



▲東京都のたくみ秋巳さん。夏は風通しのいいチェインメイル着たりして

コミック版　ソーサリアンニュース

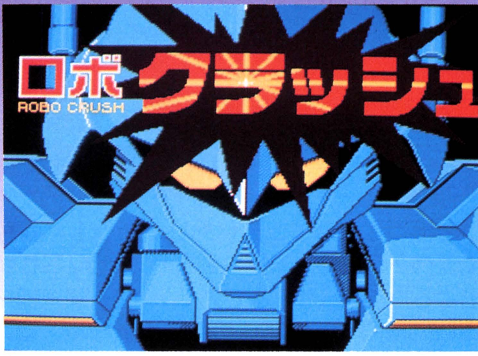
ソーサリアンシリーズ第10弾「呪われたクィーンマリー号」は、大好評発売中!!

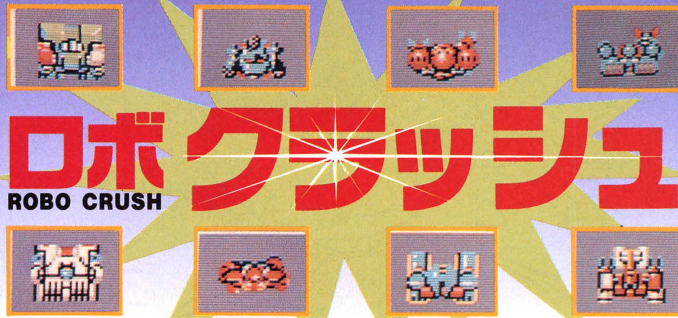
特殊な力を持つギムの哀しみと、それをとりまく人々の傲慢さ、あるいは優しさを、渡辺麻実先生が感動的なSTORYに……!!　さらに、シリーズ2度目の登場で、ますますパワーアップした吉富先生が、その壮大なSTORYを、大迫力のCOMICに……!!　この組み合わせを聞いて、読みたくならない人はいないよね!?　ね!?

来月はシリーズ第11弾「戦国ソーサリアン」（夢来鳥ねむ先生・著）情報!!　お楽しみに!!



◀「呪われたクィーンマリー号」490円［税込］　角川書店刊



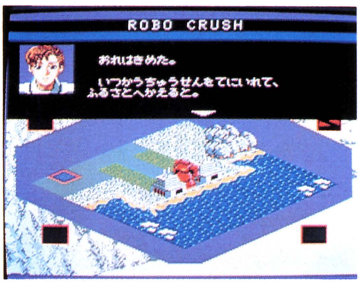


How To Win

●システムソフト☎092-752-5262●MSX2／7800円(税別)

さまざまなマシーンをつくって勝ち抜いてきた大会もいよいよ大詰め。歴代チャンピオンを相手にグランドチャンプの座に挑戦だ！

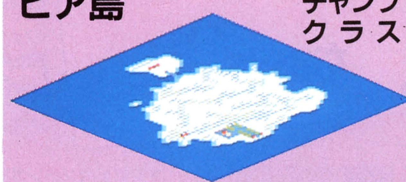
伝説の島で最後の大決戦！



▲決意も新たにチャンピオン大会の行われるピア島に。この島にはなにが待っているのか？

Aクラス大会に優勝し、見事に栄冠の座に輝いたもののキミイテの戦いはなおも続く。この20年間、だれひとりとして挑戦する者がいなかったチャンピオン大会にチャレンジだ。いままで共に戦った仲間はすべて去り、残ったのはアヅサ、そしてバークスのみ。これまで以上につらい戦いになるだろうが力を合わせてなんとか宇宙船を手に入れなければならない。ピア島の港近くのショップで装備を整えたらバトル開始！　さあ出撃だ！

ピア島　チャンプクラス



スプライト…1　ケンタウロス…4
ナイト…3　合計…8

前半戦　強敵！チャンピオンマシーン

超高速
BM・シルフィー

蝶のように舞い、蜂のように刺す！　動きの早さは大会No.1だ。



◀高速移動と禁止武器のコンビネーションには十分注意しよう

5種類の禁止武器！
HD・バイルディメイン

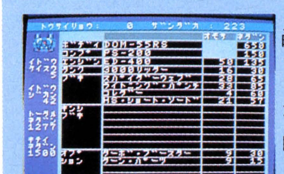
強力な禁止武器を多量に装備。前半に速攻でたたみかけるべし！



◀破壊力の高さは群を抜いている。決してスキを見せるな！

今月もこのマシーン！
スパリアン

チャンピオン大会に挑戦するのはAクラス大会のときと同じ高速スプライト「スパリアン」だ。禁止武器は一切装備せず、あくまで機動力のみで勝負する。うーん、硬派！



◀搭載パーツもAクラス時とまったく同じ

登場人物

No.1 ヒノ・キミイテ

異星人である主人公。大型の宇宙船を手に入れて、故郷の星へと帰るのが目的である。



No.2 アヅサ・クサカベ

ピア島までついてきてくれた唯一のパイロット。主人公のキミイテに思いを寄せている。



No.? バークス

秘密組織LABOにつくられた人工知能。さまざまな秘密を握っている。性能は優秀。



NEW キキクゥ

ピア島に渡ってから仲間にできる。回避の能力だけは他のパイロットの数段上だ。



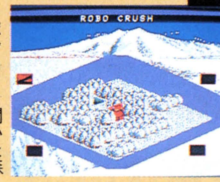
栄光のグランドチャンプに！

つぎからつぎへと現れる強敵をなぎ倒し、ついに後半戦へ突入だ。何度か武器を壊されつつも、そのたびにパーツショップで新しいものを購入。どうにかここまでやってきたぞ。

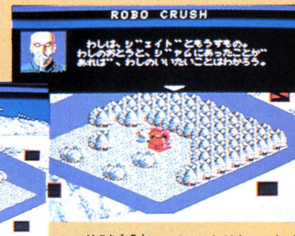
ここで資金がなくなるのは、はっきりいって大打撃。ジェイドじいさんにはくれぐれも注意だ。前大会チャンピオンを倒すまで決して気を抜くな！

ジェイドじいさん

島の端の森に住むジェイドじいさんは貧乏人にはやさしいが、金持ちには厳しい。大金を持っていくと取られるぞ！



▶ポッカリと開いた森林入り口



▲義賊(?)のジェイドじいさん

後半戦

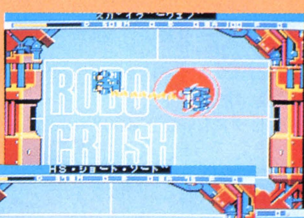
強敵！チャンピオンマシーン

バランス最高！

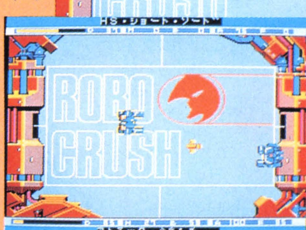
MUS・サイファーマーズ



各パーツの性能がそれぞれ非常に高く、武器の選択にもムラがない強敵だ。よく作戦を考えてから戦え！



▶ハルバードによる痛烈な一撃が…



◀アトミックパンチの長距離攻撃！

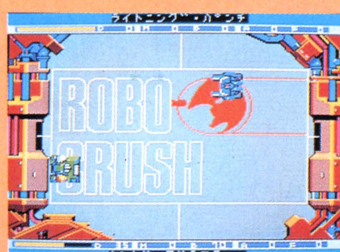
前大会チャンピオン

MT90・デュームマスター

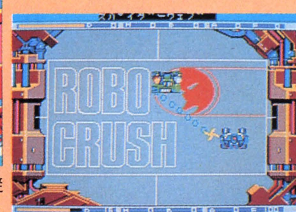
最後に登場するチャンピオンマシーンが前大会優勝者ラジットの駆る、このケンタウロス。グレネードやダイナマイト、コレダーといった強力な武器で連続攻撃を仕掛けてくる。下手な小細工はまず通用しない相手だ！



▲強敵ラジットは自信満々で挑発してくる



▲いきなり禁止武器による攻撃。うまく回避して、どうにか反撃のチャンスをつかめ！



◀通常武器での戦闘能力にもあなどれないものがある

優勝、しかし…

とうとうグランドチャンピオンの座についたキミイテたち。だが、そのフィナーレ寸前で以前戦った秘密組織LABOの男が待ち構えていた。負けるなキミイテ！　最終決戦に勝利をおさめ、宇宙船ではるかな故郷へと旅立つのだ！

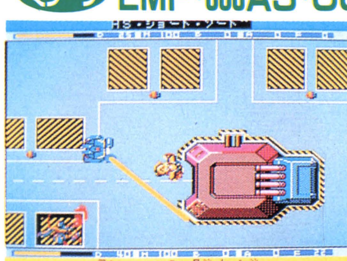


◀ゴールの直前でいきなり落とし穴！　そ、そんなバカな！

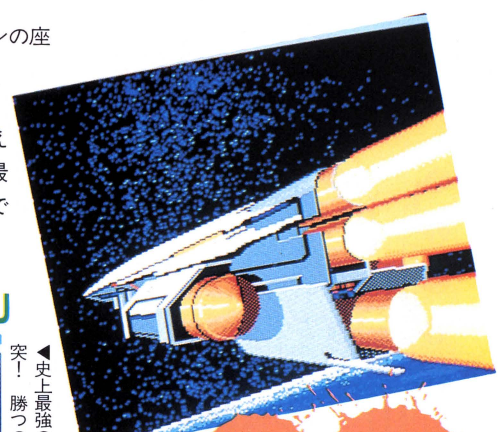


▶現れたLABOのメンバー。その挑戦、受けてたってやる！

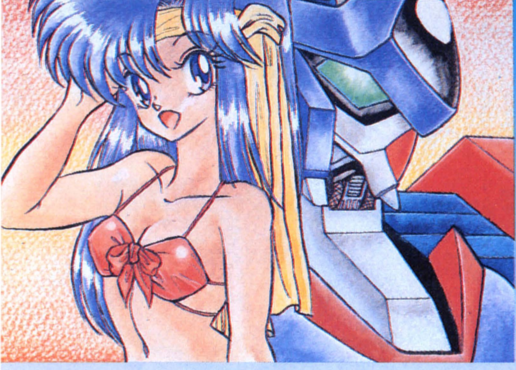
マシーン **LMF・008AS・CU**



◀史上最強のマシーン2台が激突！　勝つのはどっちだ？



宇宙へ！



パソコン版 誌上バトル 結果発表

お待ちかね、6月号で募集した誌上バトルの結果をいよいよ発表するぞ。読者参加ゲームよりも参加者数がかなり少なかったため、ライセンス獲得の可能性の高い大会になった。ノービス、Bクラスの決勝戦の模様をドーンと紹介だ！

ノービスクラス TEC-640の決戦！

ノービスクラスの決勝は同型のボディTEC-640をベースにした2台のナイトによって争われた。〝あかざ〟は機動力、もう一方の〝ナイン〟はパワーと装甲厚を重視してパーツを選択したマシーンである。

ボディだけではなく武装も似かよっている両マシーン。どちらが勝っても不思議のない戦いだ！

あかざ

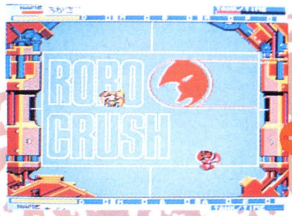


▲スピードと機動性にすぐれたモデル。敵機を翻弄できるか？

ナイン

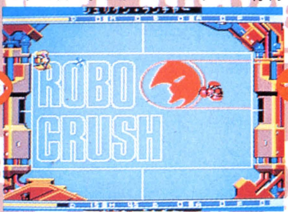


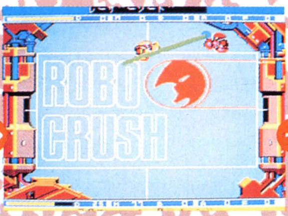
▲MC-1の出力、シールドの装甲厚がわずかにアドバンテージ



▲まずは長距離で対峙。赤いマシーンが〝あかざ〟、黄色が〝ナイン〟だ

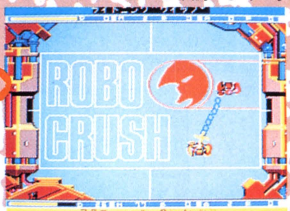
▼パッと離れてシュリケンランチャーの撃ち合い。〝あかざ〟わずかに有利

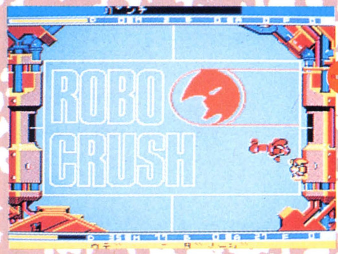




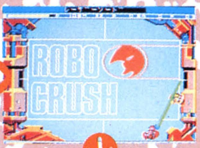
▲一気に間合いを詰める両機。〝あかざ〟のレーザーソードが頭にヒット！

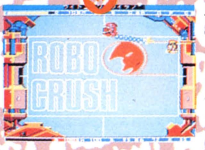
▼さらにライトニングウィップが炸裂。〝ナイン〟はいまいち不調のようだ。





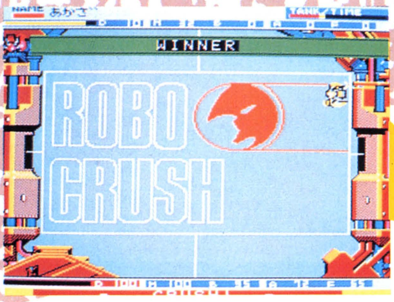
▲迫力の接近戦。〝ナイン〟はここで腕に大きなダメージを受け、いっそう不利に！





◀渾身のライトニングウィップが最後のときを告げた

◀〝ナイン〟ピンチ。ウォー・ハンマー破壊さる！

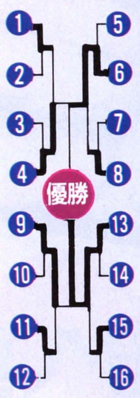


◀見事に完勝。〝あかざ〟はノービスクラスの頂点に立った

あかざ勝利！

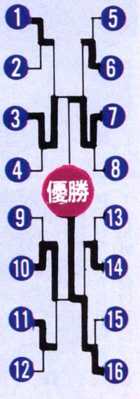
トーナメント上位進出者

ノービスクラス



順位	番号	マシーン名	オーナー名	タイプ	ライセンスNo.
1	13	あかざ	ロスの魔法使い	K	D1C001
2	6	ナイン	森崎　剛	K	D1C101
3	4	つうてんかく	佐々木知治	S	D1C201
3	9	ラジェンドラ1B	黒木　博	S	D1C202
5	1	ジュン	大橋正典	K	D1C301
5	8	RED THUNDER	横山　光	K	D1C302
5	11	RED ELEPHANT	川上俊則	C	D1C303
5	15	KING GHIRDRAH	中川　剛	C	D1C304
9	2	みなごろしい	徳永知久	K	D1C305
9	3	リュウセイ	東　光彦	S	D1C306
9	5	KING OF ROBO	菅原シン	S	D1C307
9	7	まぼろし ちょうじ	山本　昇	K	D1C308
9	10	ヴェイ ウルフ	小住　智明	K	D1C309
9	12	GUNDAM.ZZ	吉田哲二	K	D1C310
9	14	TYPE XO	A-TEAM	S	D1C311
9	16	ヘカトンケイル	根岸則一	K	D1B312

Bクラス



順位	番号	マシーン名	オーナー名	タイプ	ライセンスNo.
1	16	LONG TAO	吉川雅人	C	D1B001
2	7	しっぷう	荒井君夫	S	D1B101
3	3	ちょこまか2ごう	石村真壁	S	D1B201
3	10	へかとんけいる	杉村一佳	K	D1B202
5	1	NO.2	児玉太津男	C	D1B301
5	6	ラジェンドラSOI	黒木　博	S	D1C202
5	11	DRAGON	大橋和広	K	D1B302
5	14	MK.エキスプレス	大谷俊郎	K	D1B303
9	2	マムルークのつるぎ	星野協介	S	D1B304
9	4	GUNDOM.ZZ	吉田哲二	K	D1C310
9	5	RED ELEPHANT 3	川上俊則	C	D1C303
9	8	BLOOD WRAITH	片岡哲也	K	D1B305
9	9	リュウセイ マーク2	東　光彦	S	D1C306
9	12	MAMI	大橋正典	K	D1C301
9	13	WHITE ROOK	一ノ瀬　悟	C	D1B306
9	15	ミネルバ	徳田智久	K	D1B307

※S…スプライト、K…ナイト、C…ケンタウロス

 イラスト／高島　大

ノービス、Bクラス大会総評

★ブラックCORD会長

ノービスクラス大会エントリー98台、Bクラス大会エントリー94台。これが今大会参加マシーンの総数である。本大会に比べるといささか寂しいような気もするが、特別大会の第1回としてはまず成功だと思っている。なぜなら試合の内容自体は、本大会に負けず劣らず、すばらしいものだったからだ。

ノービスクラス決勝のナイト同士の対決は、同じボディでもパーツによってここまで特徴のちがうマシーンに仕上がるということを再確認させてくれた。Bクラス決勝のケンタウロス対スプライトは見ていて手に汗にぎる迫力があった。双方ともになかなかの名勝負であったように思う。

次回の大会ははたしてどうなるか、より多くの参加を期待したい。

Bクラス 重量級TERA快勝!

ノービスクラス大会とは対照的に、Bクラス大会は軽量級と重量級の決戦になった。ケンタウロス〝LONG TAO〟は装甲がもっとも厚いボディTERAを採用したマシーン。対する〝しっぷう〟は搭載量の大きいM-56を高速化したスプライトである。

Bクラスを制するのはスピードか、それとも強固な装甲か!?

LONG TAO



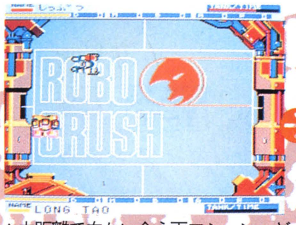
▲禁止武器グレネードまでも装備している。燃料タンクが難点

VS

しっぷう

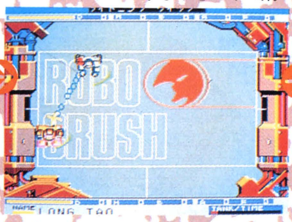


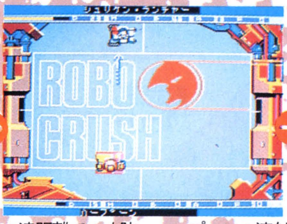
▲パワーの高いMC-2搭載。燃費問題は大型タンクでカバー!



▲中距離で向かい合う両マシーン。どちらが試合のイニシアチブを取るか?

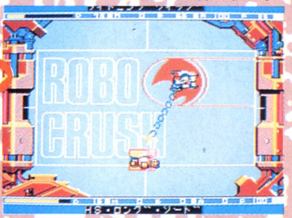
▼開始と同時に〝しっぷう〟のライトニングウィップがうなりを上げて飛ぶ

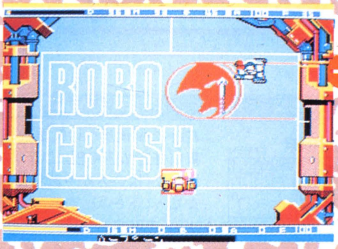




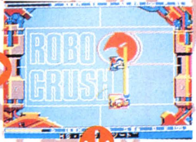
▲遠距離での攻防。ハープーンの連射で〝しっぷう〟は瞬時に傷だらけに

▼腕部を破壊されながらも反撃。だが〝LONG TAO〟の装甲は破れない!

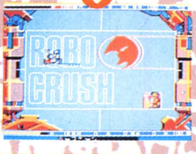




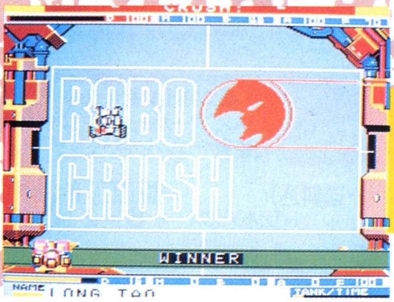
▲〝LONG TAO〟のハープーンが決定的なダメージを与える。勝敗はほぼ決した



◀レーザーソードで破壊。わずかな望みも絶たれる……



◀ハープーンが移動システムを貫通。機体は限界に達す



◀〝LONG TAO〟優勝。遠距離戦闘が勝敗を大きくわけた

LONG TAO 勝利!

※優勝百クレジット、準優勝六十クレジット、3位三十クレジット、入賞二十クレジットのリーダーズチャレンジ版で使用可能な追加ボーナスを、それぞれの大会の入賞者は獲得

チャンピオン大会開催!

ロボクラッシュ情報局

ハロー、みなさんお元気でしたか、ジュディです。今回からはじまった誌上バトルの結果発表、いかがだったでしょうか。あなたの名前はありましたか? 入賞した人はおめでとうございます。落ちちゃった人もまたつぎの機会にはがんばってくださいね。

さて、今月はチャンピオン大会の参加マシーンを大募集! 参加できるマシーンはセーブデータに〝END〟マークが入っているもののみです。上位16台(予定)のマシーンのオーナーには、読者参加ゲームでも使えるライセンスを発行。さらに優勝者には『トップ』&『ロボクラッシュ』テレカ4枚セットをプレゼント、準優勝者に2枚、3位には1枚をそれぞれ差し上げます。結果と、それから決勝戦の模様は10月号でリポート。資金制限なしの大会ですので、強力な武器のたくさん登場する激しい戦いになりそうですね。

エントリーできるのはひとり1台までで、ディスクは返却できません。また、ディスクと一緒に、住所・氏名・年齢・電話番号・何番のデータを使用するかを書いた紙を同封することも忘れないようにしてくださいね。

ディスクの送り先は
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部
「ロボクラッシュ誌上バトル③」係です。締め切りは7月22日必着です。

それでは今月はこのへんで。お相手はキャンペーンガールのジュディ・シェラルミンでした♡

いきなり話題騒然!!

KMOオリジナル・グッズシリーズ通販情報!!

お目当てのキャラクターグッズが、キミのものになるっ!! さあっ、申し込み方法をよく読んで、今すぐ郵便局へ走ろーっ!!

KMO Original Goods Series

キャラクター・テレホンカード

キミの大好きなキャラクターがテレカに!! ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。



商品番号 T−1 サイレントメビウス
商品番号 T−2 宇宙英雄物語
商品番号 T−3 1・2・3でキメてあげる
商品番号 T−4 エルデガイン



商品番号 T−5 地球防衛少女イコちゃん
商品番号 T−6 めたもる伊介
商品番号 T−7 銀河戦国群雄伝ライ
商品番号 T−8 魔狼王風雲伝
商品番号 T−9 ロードス島戦記
商品番号 T−10 聖エルザ・クルセイダーズ



商品番号 T−11 ロボクラッシュ
商品番号 T−12 トップをねらえ
商品番号 T−13 イース ソード・マスター
商品番号 T−14 ルーンワース
商品番号 T−15 パンゲア
商品番号 T−16 魍魎戦記MADARA

下敷&リトルケースのステーショナリーセット

裏にも楽しい絵がイッパイの下敷。そして、シャーペン、マーカー、水性ペンが4色、の計6本が入った便利でコンパクトなリトルケースのセット。

各¥1,235(税・送料込)

商品番号 S−1 サイレントメビウス



8日10日締切

商品番号 S−2 ロードス島戦記



アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、スッキリ収まるオシャレなカードケース。

各¥750(税・送料込)

商品番号 A−1



サイレントメビウス(色:シルバー)

商品番号 A−2



ロードス島戦記(色:ゴールド)

※締切日が表示されているものは、その日までに郵便局にお振り込みください。

お申し込み見本

払込通知票 〈オモテ〉

口座番号 東京3-541658
金額 2335円
加入者名 ㈱角川メディア・オフィス
払込人住所氏名 (郵便番号□□□-□□) 自分の住所 氏名 電話番号

〈ウラ〉

通信欄
●サイレントメビウスのテレホンカード T-1 1枚
●ロードス島戦記のステーショナリーセットS-2 1個
18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

1. あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。
2. 通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。
3. 振込先の口座番号は、東京3-541658。加入者名は、㈱角川メディア・オフィス。

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、2〜3週間前後で配送致します。

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4-5・26-4404 ☎03-490-1511

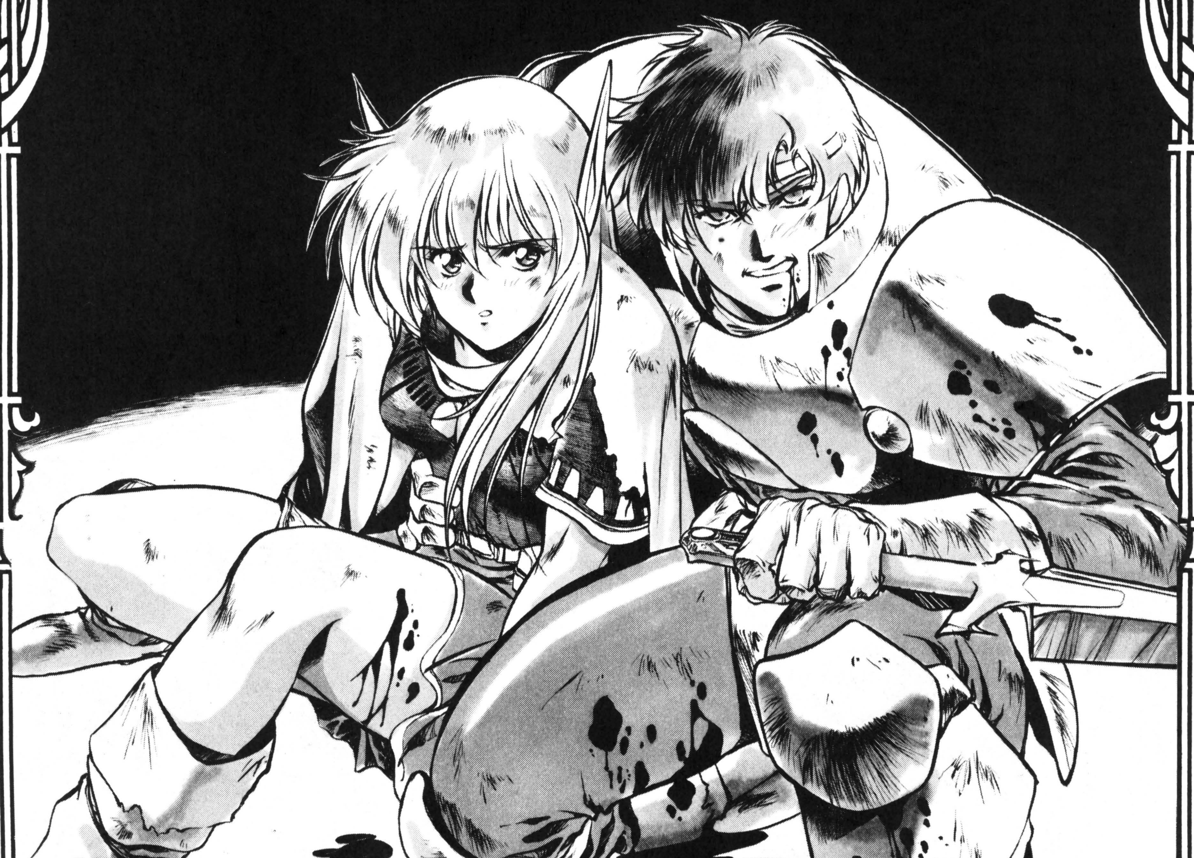
●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

漂流伝説 クリスタニア
Crystania Saga

RPG誌上ライブ

作－水野良とグループSNE
画－うるし原智志



CHAPTER X 牙と牙

たびかさなる敵の追撃をかわし、「会合の地」をめざす冒険者たち。しかし、彼らの前に、強敵「剣の牙の公爵」が現れた。迎えうつは「銀狼の辺境伯」ターニル。クリスタニアの命運を賭けた両雄の対決が、ついに実現する!?

テーブルトークRPGの実際のプレイを誌上再現する超人気連載第10回だっ!!

暗黒の民の襲撃と、銀狼の民の逆襲

GM　さあ、ゲームを再開しよう。今回は、戦争だかんねー、ウキャキャッ。
サイア　なんだか、浮かれていない？
GM　やめてくれ。アブナイヤツだと思われるじゃないか。ゲームをするのが楽しいだけだよ。とにかく、きみたちが逗留している川沿いの村ディオネスに、剣の牙の公爵とその一味が攻めこんでくるという予告がなされた。それを迎えうつのは、正義の味方かそれともただのケンカ好きか、銀狼の民の英雄ターニル辺境伯爵なのでありました。
シャイロン　協力は惜しまないぞ。
サイア　元凶はわたしたちにあるんだから、当然でしょ。
レイルズ　この戦争の原因が、我々にあることに、胸の痛む思いを禁じえません。以上、リーダーからのお言葉でした。
ビーン　とにかく、全力をつくさなければ。
バッソー　それには同感。ここで追手がくたばれば、それにこしたことはないもんな。あとは、会合の地まで一直線。しかし、障害はふたつあり。
サイア　や～ね～。
GM　ターニル伯爵は、自分の配下の兵士はもちろん、村人の中からも義勇兵を募って迎えうつ態勢を整えた。その



数は、およそ百人あまり。そして、非戦闘員は村から脱出させている。

バッソー　敵の数はどのくらいになるんだろうな。

GM　剣の牙の公爵の直接の配下は、およそ50人といったところだろう。数的にはこちらのほうが優位だけど、質では向こうが勝っている。

レイルズ　領主の館にこもって戦えば、有利に戦えるんじゃないかな。砦（とりで）みたいな館なんでしょ。

ビーン　ぼくは籠城戦なんか嫌いだっ。ここは討ってでるべきだっ。

GM　ターニル伯爵も、銀狼の部族は野外戦が得意なのだ、と討ってでたい意向を示す。

シャイロン　虎の部族も野外戦が得意だろうな。

バッソー　レンジャー対レンジャーの戦いか。あまり加わりたくない戦いだなぁ。スカウトは、できれば建物の中で戦いたい。

GM　など勝手な意見が飛びかったあげく、敵の動きを見ようというもっとも平均的な意見で軍議は落ち着いた。

ビーン　ブーブー。

バッソー　ラッキー。

GM　ところが、敵は無慈悲な虎の部族。彼らは籠城戦などさせまいと、村の家々に火を放つという暴挙に転じたのでありました。

バッソー　ひでーヤツら。

GM　家々から上がる煙を見て、辺境伯の怒りは爆発した。彼は武器を手に取ると、先頭を切って館から外に討ってでた。それに配下の者たちが続いていくのはいうまでもない。

ビーン　ラッキー！

バッソー　ブーブー。

GM　きみたちも出るんだね。

レイルズ　ぼくらが原因なんだから、仕方ありませんね～。

GM　どのくらいの位置につく？

サイア　真ん中がいい。それがいちばん安全だもの。

ビーン　できれば、伯爵のすぐ後ろがいいなぁ。

バッソー　最後方だ、最後方だ。

レイルズ　じゃあ、みんなの意見の平均をとって真ん中を進むことにしよう。ぼくって、なんてリベラルなリーダーなんだろう。

シャイロン　優柔不断と書いてリベラルと読む。

ビーン　優柔不断、軟弱、女好きか。モロ最近の少年マンガの主人公だね。

レイルズ　そして、最後にはヒロインと結ばれるわけか、うんうん。はたしてヒロインはだれか？　マリスか、サイアか、それともいまだ登場していない美少女か？

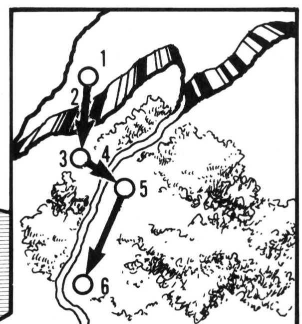
サイア　レイルズと一緒になるくらいなら、ヒロインなんかになりたくないわ。

GM　マリスは微笑（ほほえ）んだだけだ。その微笑みにはいったいどんな意味が隠されているのかはわからないけどね。

　などと、色っぽいシーンが展開されたところで。

サイア　どこが色っぽいシーンなのよ！

パーティのルート

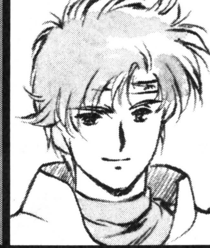




1: 冒険者たちの故郷、ハーク村。銀狼娘マリスと出会う（第1回）
2: ダナーンとクリスタニアを隔てる神の城壁を越える（第4回）
3: マリスの故郷、レーベ村。暗黒の民により滅亡（第4回）
4: ウォームの穴。地底の神獣バイアードと遭遇（第5回）
5: 木洩れ日の街シレーネ。迷宮の館でのイベント（第7回）
6: ディオネス村。ターニル伯爵登場（第9回）

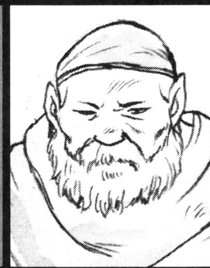
主要登場人物

レイルズ



いちおうパーティのリーダー。大人の恋を求め、クリスタニアをさ迷う愛の戦士（本人談）

シャイロン



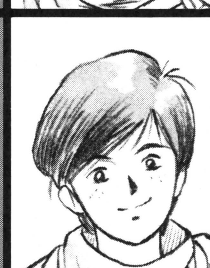
ドワーフの僧侶。老け顔だが、じつはけっこう若かったりする。参謀役

バッソー



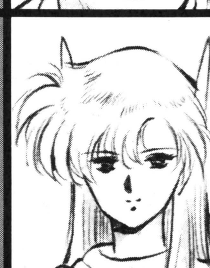
スカウト、早い話が盗賊であるが、今月は戦闘シーンで、本職顔負けの戦士ぶりで大活躍

ビーン



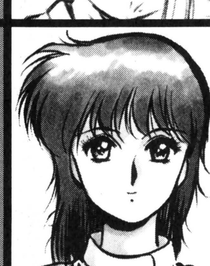
夢見る少年シャーマン。性格は素直……すぎて、トラブルメーカーとなること多し

サイア



ハーフエルフの新米ソーサラー。冒険を重ねるにつれ、たくましくなってきました、ホントに

マリス



NPC。銀狼に変身する能力を持つ。彼女の秘められた目的が今月、明らかに

戦士(?)バッソー、獅子奮迅の働きをする

GM　先頭はついに敵と接触したようだ。撃剣の音とともに、悲鳴やら怒号やらが交錯しはじめた。

バッソー　オレたちの近くに敵はいるかい？　周りを見回してみよう。

GM　ならば､魔術スキルでチェックしてちょ。魔術スキルは知識系のみならず、知覚系の行為判定のときにも使えるんだよ〜ん。ちなみに難易度は、素人にはちょっと難しい程度の5、マイナス20%の修正だ。

バッソー　ゲッ！　スカウトの弱点をついてきたな。危険感知のできない盗賊なんてカスもいいところだぞ。

GM　そういうシステムなんだから､仕方がないよ。ルールの改定も検討しておこう。とにかく、クリスタニアの世界を使って､読者のみんなにもRPGを楽しんでもらいたいからね。

バッソー　オレの魔術スキルは18だから、成功しようがない。それでも、それでも、ダイスを振るけなげなバッソーでありました。スキル判定の目は49。ケッ、いやな目だ。もちろん、失敗。仕方がないので集中ロール、47！　失敗しちまったい。

GM　はいはい｡それじゃあ、きみたちは待ち伏せに気がつかず、敵にアンブッシュ（不意討ち）をくらってしまった。近くの茂みに潜伏していた10人ばかりの敵兵が、ワラワラと姿を現す。第1ラウンドは敵のフリーアタックだ。まずはクロスボウの一斉射撃を暑中お見舞いもうしあげます。

サイア　お気持ちだけでけっこうですのに。

バッソー　オレは、お中元のほうが好みだな。

GM　10本のクォレル(クロスボウの矢のこと）が放たれるわけなんだけど、それが全部が全部、きみたちに飛ぶわけじゃない。周りには、狼の部族の戦士もいるしね。えーと、それじゃあ1本ずつ判定して、と。バッソーに1本、ビーンに1本。レイルズには2本が飛んでいきます。はい、それぞれ防御スキルを申告して。

バッソー　スモールシールドの分を加えて、24。

ビーン　同じく23。

レイルズ　ぼくはシールド＋1があるから、46。

GM　さて、命中判定だ。ビーンに1発、レイルズに1発が命中。ダメージはともに9発とでた。

レイルズ　プレートメイルは硬い、硬い。1発ダメージがとおっただけ。

ビーン　こっちは5発が抜けてきた。痛いけど、じっと我慢のビーン君であった。

GM　クロスボウの斉射が終わったところで、敵は抜刀して襲いかかってくる。どうやら、乱戦になりそうだねぇ。

その言葉どおり乱戦となり、しかも敵の数が多いだけに長びいた。味方は、プレイヤー・キャラクターたちとマリス、他に銀狼の部族の戦士が3人。しかし、この3人はレベルが低く、3人がかりでふたりの敵を相手にし、それでも劣勢に立たされている。

一行は2ラウンド目のイニシアティブを失い、「スリープクラウド」が飛ぶ前に接近戦を挑まれてしまったことが響き、予想外の苦戦をしいられた。ビーン、サイアのふたりにも敵が挑んできて、ふたりは初めて武器を使って戦うはめに陥(おちい)った。戦いに慣れていないふたりは、敵の攻撃を受けて、絶命寸前まで追いこまれた。しかし、「ウォリアー・マスク」（迷宮の館で手に入れたマジックアイテム）をかぶったバッソーと、レイルズのふたりの戦士が助けに入りなんとか命を落とさずにすんだ。

ただ、一同の生命点の減少はいちじるしく、みんなのケガを治すとシャイロンの精神点がほとんどなくなってしまった。



レイルズ　いやあ、たいへんな戦いだったね。

バッソー　ウォリアー・マスクは有効だな。かぶりっぱなしでいたいぐらいだ。

シャイロン　もうMPがあまり残っていないから、次はみんな気をつけて戦うように。

GM　それに戦闘はまだ終わっていないからね。きみたちは敵の1隊を壊滅させたけど、まだ親玉が残っている。さて、あちらこちらで、まだ戦(いくさ)の物音が聞こえてくるけど､どっちに行く？　ちなみに前、後ろ、右の3方向から聞こえてくる。

サイア　前はたしか伯爵がいたわよね。



ビーン　じゃあ、前に行こう。
バッソー　しかし、全体を有利に運ぶためには、領主のいないところに向かうほうが得策ではないかい。さっきの銀狼の民の戦士を見たかぎりでは、オレたちのほうがよっぽど強い。
レイルズ　３レベルって偉大だね。
GM　と､意見がわかれたけれどどうする？
レイルズ　物音から味方が劣勢と思えるほうに向かおう。危機を救って感謝されたら、妹なり娘さんなりを紹介してもらえる可能性がある。
バッソー　おまえの頭にはそれしかないのか？
レイルズ　そんなことはないよ。リーダーとして重い責任がぼくの心の片隅を占めている。
サイア　片隅をね。
バッソー　そんなことより戦いだ〜。
ビーン　ウォリアー・マスクって、人格まで戦士に変えるみたいだね。
バッソー　やっぱり、強いのって気持ちがいいからな。なにしろ５レベル相当のウォリアーになれるアイテムなんだろ。だったら、オレがこのパーティの中で最強ということだ。続け者ども、オレについてこい。
レイルズ　それじゃあ、パーンかオルソンだよ。このキャンペーンのリーダーはあくまでぼくなんだからね。だから決定権はぼくにある。味方が劣勢なほうに向かう。味方を救って妹さんを紹介してもらうんだ。汝(なんじ)、欲望に忠実であれ〜。
GM　（こいつ、ファラリスの信者か）味方が劣勢そうなのは右のほうだ。レイルズの命令のもと、みんなそっちに向かった。
バッソー　仕方ねぇな。といいつつ、武器を持つ手が震えるぜ。
ビーン　アブナイなぁ。
シャイロン　「ヒーリング」がかからないことを忘れるべからず。
サイア　心しておきますわ。
GM　さて、現場に到着した。あたりには、銀狼の部族の者と思える死体が散乱している。敵の死体もポツポツとまじっているけどね。そして、ちょっと離れた向こうのほうでは、ひとりの敵兵と数人の銀狼部族の戦士が戦っている。ところが、きみたちが見ているあいだにも、味方はひとりひとりと倒されていっている。
レイルズ　いま、助けるぞ、と叫んでそっちに走っていく。
バッソー　どうやら敵の親玉の登場らしいな。剣の牙のなんちゃら。
GM　剣の牙の公爵だよ。きみたちが走りよるよりも前に最後のひとりが倒された。銀狼の部族の戦士は、たとえ弱くても勇敢で退くことをしらない。
　剣の牙の公爵は走りよってくるきみたちを見て､｢貴様らが外なる者かぁ｣と吠えてくる。
ビーン　そうだあ。

冒険者たちの目的、ついに明らかとなる!?



GM　そちらからやってくるとは好都合だ。武器を捨てて降伏しろ。そして、オレと一緒についてこい。

バッソー　やだよ。それより、オレたちにこだわる理由を教えてくれ。

GM　それはおまえたちが外なる者だからだ。

シャイロン　もうちこっと具体的にいってほしいね。

GM　おまえたちは、そこの影の薄い銀狼娘の言葉を信じて、いそいそと会合の地へと向かっているが、なぜその娘がおまえたちを会合の地へと向かわせているかの理由を知っているか。

ビーン　フェネスに会って、話を聞くため。……ちがうの？

バッソー　マリスさんの表情を見てみよう。

GM　彼女の顔は心なしか蒼ざめているよ。

シャイロン　むむっ、怪しい。

GM　確かにそのとおりではあるな。しかし、その娘はすべての真実を語っているわけではないぞ。また別の思惑があって、おまえたちを会合の地へと連れていこうとしているのだ。

サイア　へぇ、まだ理由があったんだ。その理由って、何？

GM　かんたんにいえば、貴様たちをいけにえに捧げることだな。

一同　いけにえ？

ビーン　こりゃまた、びっくり。

レイルズ　ぼくには信じられない。本当なんですかマリスさん、といって、彼女の肩をつかんで激しく揺さぶる。このリーダーであるぼくに、真実を語ってください。

GM　そのレイルズに揺さぶられて、彼女の心も大海に浮かぶ小舟のように大きく震えているようだ。「あなたがたを、いけにえに捧げるつもりはありません。わたしは、ただ……」

バッソー　ただより安いものはないぞ。ちなみに「だだ」なら三面鏡人だ。えーい、オレは何をいっているんだ。

GM　なあ、外なる者よ。おまえたちはどこを通ってこの地にやってきたのだ。また、何人ほどの仲間がいるのだ。おまえたちのひとりひとりが皆、優れた冒険者なのか？　そして、オレたちに協力する気はないか。その閉ざされた世界に新風を吹きこんで、もっと自由な所にしたいとは思わないか？　我々、ベルディアの民は、そのために聖戦に立ったのだ。以上、公爵様のお言葉ね。

シャイロン　理由はどんなものであれ、最初に戦をしかけたほうが悪いと思うけどね。

ビーン　そうだそうだ。侵略戦争許すまじ。

GM　だが、神獣の民は最終的にはクリスタニアの地から、神獣の民以外の者すべてを駆逐（くちく）するのがその望みなのだぞ。古き周期にすべてを戻すことが彼らの望みなのだからな。

レイルズ　しかし、おまえも神獣の民だろ？

GM　我々、猛虎の民はもはや古き周期には束縛されていない。我々を導く者が変わったがゆえに。偉大なる神王は、古き周期を壊すことこそをお望みなのだ。

バッソー　う～ん、よくわからんなぁ。

シャイロン　マリスさんの反論を聞きたいところだね。

GM　マリスさんの主張は、次のとおりだ。「わたしたちは、もはや古い周期が取り戻されるとは思っていません。ただ、ベルディアに住む暗黒の民の侵略から我が身を守るために力が欲しかっ

たにすぎません。

　神王と呼ばれる強大な存在に対抗できる力。そのために、周期にしばられないあなたがた新しき民の協力が必要だったのです。

シャイロン　もうちこっと具体的に。

GM　つまり、「神王」とは密林の猛虎ことバルバスが、暗黒の民のある勇者にのりうつって生まれた存在なのです。人間は神が自らに似せてこの物質界に創りたもうたもの。獣ではなく、人間の身体を借りれば、かつての偉大なる力を取り戻すこともできるのです。

　古き姿を留める神獣では、おそらく神王に打ち勝つことはできません。だから、我等がフェネスにも、かつての力を取り戻してもらおうと、わたしは新しき民の住む下の世界ダナーンに降りたったのです。新しき民はすべて勇者と聞いていましたから、神の意思を自らの身体に受け入れることができるに違いないと思ったのです。我々、神獣の民は、古き周期に捕らわれているゆえに、神の意思を受け入れる資格がないのです。

バッソー　な〜る。それでいけにえか。でも、オレたちはまだまだ3レベル。勇者でもなんでもないぞ。

GM　そうでしょうか？　と、マリスは答える。あなたがたは、確かに最初わたしが期待したような勇者ではありませんでした。しかし、この世界に入り、多くの戦いを経験していくうちにどんどんと強くなっていった。それこそ勇者の資質だとわたしには思えます。20年前に、この地に現れた新しき民の一団もそうだったと聞いています。ついには、巨大な帝国を築くまでの勇者となった……。

サイア　そこがRPGのいいとこね。

ビーン　でも、いけにえはいやだな。

GM　いけにえではありません。なぜなら、神の意思を受け入れるための条件は、古き周期に束縛されていないこと、勇者の資質を持つこと、そして自らの意思でそれを望むことだからです。ですから、あなたがたの協力がなければ、決してフェネスはあなたがたの身体に入ることはできないのです。いままで黙っていてごめんなさい、と彼女はうつむいて肩を震わせる。

レイルズ　泣くことはないんだよ、と優しい言葉をかけてやる。泣いている女性は、こんな言葉に弱いものさ。

サイア　悪党！

バッソー　う〜ん、これですべての真相が明らかになったのだろうが、やっぱりフェネスに身体を貸す気にはならないぞ。好奇心少年はどうだ？

ビーン　ぼくもイヤ。だいたい受け入れに失敗して、死んでしまいそうだ。ただ、ここまで来たのなら、会合の地へ行こうよ。そして、神獣たちに会おう。彼らの話を聞いてから、自分たちが何をすべきか決めればいいじゃないか。

サイア　ビーン君、かっくいい。

GM　みなさんありがとう、とマリスは顔を輝かせて頭を下げる。

シャイロン　ま、ビーンの意見に反対はしないけど、それを目の前の公爵さんが許してくれるかどうかだな。

GM　なかなかおもしろいものを見せてもらった、と公爵様は豪快に笑っている。「どうやら、戦いはこちらが劣勢のようだ。ここでまごまごしているとターニルめがやってくることだろう。あいつは、強くはないが、殺すのは大変だからな。ここは退かせてもらうとしよう。そして、おまえたちがどんな決断をくだすかを見てみることにしよう」

　ちなみになぜ殺すのが大変かというと、銀狼フェネスのビースト・マスターのタレントには「リジェネレーション」と「インバリネラビリテイ」があるからだよ。つまり再生能力と通常の武器の打撃を無効にする能力ね。

バッソー　へぇ、それは強い。

GM　もっとも、かなりビースト・マスターのレベルを上げないと得られないけどね。

　そして、公爵は大きな咆哮（ほうこう）を放つ。全員、レジストすること。失敗した者は恐慌をきたす。

バッソー　わきゃわきゃ。

ビーン　怖いよ〜。

サイア　きゃ〜きゃ〜。

GM　マリスも恐慌をきたした。これが虎のビースト・マスターのタレントなんだよ〜ん。そして、彼はふたたび豪快に笑うと、森の中へと去っていくのでありました。

シャイロン　メテオ・ストーンを使いそこねた。

バッソー　わきゃわきゃ。

ビーン　怖いよ〜。

サイア　きゃ〜きゃ〜。

GM　さて、……。

サイア　きゃ〜きゃ〜。

GM　さーてっ！

サイア　きゃ〜〜、きゃ〜〜〜っ！

GM　おだまりっ!!

サイア　……。

GM　さて、いよいよすべての真相があきらかとなり、一行は自らの今後を決めるべく、神獣たちの集う会合の地へと向かう。だが、そこにたどりつくまでには大きな２つの障害と、剣の牙の公爵のちょっかいが待っているのだった。

　戦乱のクリスタニアには、どんな明日が待ち受けているのだろうか。それはゲームマスターにもわからない。う〜んRPGの醍醐味。

FROM CRYSTANIA

　パーティの冒険の目的も明らかとなり、連載もいよいよクライマックスを迎えようとしています。読者参加イベントも、負けずに盛りあげましょう！　「神獣イラスト・コンテスト」、「クリスタニア名所案内」の２大イベント、ただいま大募集中です。ドンドンガシガシ送ってください。また、この連載に関するご意見や、ご質問も受けつけていますので、よろしくお願いします。

　ではまた来月、このコーナーで再見！

〈ハガキのあて先〉

〒102 東京都千代田区九段南４-７-16市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部「クリスタニア」係

ロードス島戦記 商店

年中無休

常時開店

ロードス島戦記コンパニオン

まいど！「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。今月は、先月に引続いてロードス島戦記RPGのシナリオのつくり方をレクチャーいたします。また、キャラコンの投票は締め切りましたが、イラストコーナーは今後も続けてまいります。当商店「イラスト係」まで、みなさまの力作をお寄せくださいませ！

シナリオのつくり方 おせ～てあげる－その2－

さて、前回に引続いてテーブルトークＲＰＧのシナリオのつくり方の話です。今回はシナリオ全体の構成についてお話ししましょう。

シナリオの構成上、必要になってくるのは、山場と驚きです。〝山場〟というのは、山がちな場所のことではなくって、ストーリー上のクライマックスのことです。一般的によく使われるのが、ボスキャラとの戦闘という方法で、コンピュータ版『ロードス島戦記』でも、シナリオの最後に必ずタクティカルで戦わなければならない敵がいるパターンが多かったでしょう？　別に絶対にボスキャラが必要なわけではなくて、謎解きだったり、裁判だったり、色々な方法があります。とにかく、シナリオの最後には、困難な障害をもうけておくと、達成したときに当然プレイヤーが感じるカタルシスが増えるので、おもしろいシナリオにすることができるでしょう。

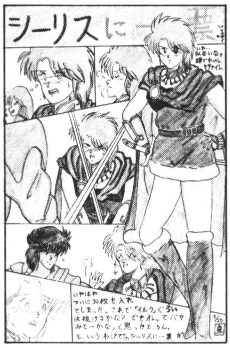
次に〝驚き〟ですが、これもシナリオに必要な要素のひとつです。導入から結末まで、一本道に盛りあがりつづけても、それなりのシナリオにはなりますが、途中に崖があったり、つり橋があったりするほうが変化に富んでプレイヤーを飽きさせません。具体的に驚きをつくる方法ですが、一番手っ取り早いのは謎と伏線を使う方法です。謎というのは、たとえば記憶喪失のＮＰＣがいるとか、雇い主の素性が怪しいなどというもので、真相が明らかになったときに驚きが生じるはずです。これも、メイン・ストーリーに関係するもの、無関係なもの入り混ぜて複数用意しておくとさらにグッドです。

さて、最後に伏線というものですが、これはけっこう難易度が高いものです。ここは伏線大好き人間のロードス島戦記のＧＭのお話を紹介しましょう。彼によると、まず伏線は使うかどうかはあとで判断することにして、どんどん引けるだけ引いてしまうそうです。テーブルトークＲＰＧは、どう話が展開するかがまったく見えない自由なゲームですから、そうなるのでしょう（ちなみに、小説を書くときは、ちゃんと考えているそうです）。それから、あとから引く伏線というものもあるそうです。伏線のつもりではなかった出来事も、あとから伏線にできるならしてしまえ、という廃品回収業も真っ青の方法です。そんなに上手に伏線なんか引けないぞ、という人には、開き直って「これは伏線なんだぞ！」とプレイヤーに宣言してしまう方法もあります。

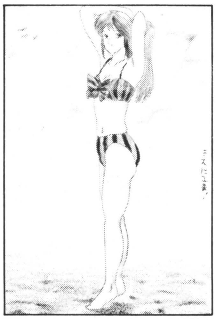
ここまでできれば、あなたもロードス島戦記のＧＭができる、かもしれませんね。



イラストこおなあ



◀茨城県の真様。じつに豊かな表情ですね！



▲西浦正雄様。水着姿というのが、とっても新鮮です



▲北海道の神崎あや様。おすましパーンくん。十分かっこいいですよ！



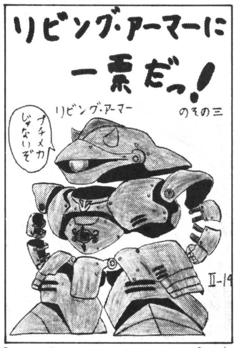
◀福岡県の七五三泰光様。可憐なお姫様です



▲和歌山県の橋本亜矢子様。16歳のお誕生日おめでとう！



▶アメリカの霞街桃季様。エアメールでの投票ありがとう



▲長野県の天地大様。かわいいリビング・アーマーですね

サイン会のお知らせ&懺悔

来たる7月15日（日）に、当商店の若旦那こと水野良先生のサイン会が広島で行われます。場所と時間は以下のとおりです。①フタバ図書ソフトピア広店［呉市広中町1-1号（広駅前）／TEL0823-73-1128］にて午後1時～2時、②フタバ図書ブックス・ラフォーレ［広島市西区観音本町／TEL082-294-0188］にて午後4時～5時。

なお、キャラクターコンテストの最終結果を今月発表する予定でしたが、事情により来月にさせていただきます。というのも、あまりの投票数に当商店の処理速度が追いつかず、いまだに集計が終わっていないためです。誠に申しわけありませんが、ご理解のほど、よろしくお願いします。

また、ロードス島戦記RPGのルールに関するご質問は「ロードス島戦記商店ルール係」までお願いいたします。

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係

「ワシかめらキライ。アレあくまノきかいヨ」とおびえる水野であった

水野良戦記 10

最近、ぼくの写真が雑誌に掲載されるという機会が多くなっている。それだけ、有名になったってことで、嬉しいかぎりではあるのだが、じつのところ、ぼくは写真に撮られるのは、あまり好きなほうじゃない。

とにかくカメラを向けられると、緊張のあまり顔がこわばってしまうのだ。口をだらしなくあけていると、マヌケ顔になるもんだから、ひたすら口許を引き締める。すると「表情が固いね」などと指摘されてしまう。

しかし、笑うと目が垂れるという欠陥があるため、あまり笑いたくもない。爽やかな笑顔というにはほど遠く、どちらかというとスケベ笑いを浮かべているという印象のほうが強いからだ。

それに、服の問題もある。はっきりいって水野はそういったことには無頓着なのだ。片衿だけ立てているなんて日常茶飯事だし、そんなに数を持っているわけでもない。おかげで、あわてて服を買いあつめるはめになり、こっち方面の出費が増えてしまった。

作家は顔じゃない、と割りきれるほど度胸の座っていない水野は、レンズの前でひたすら恐縮するしかないのである。

NEW PRODUCT

大好評発売中!!



小説版 ロードス島戦記4 ー火竜山の魔竜（下）ー
角川スニーカー文庫
定価470円（税込）



カセットブック ロードス島戦記3 ー魔獣の森ー
カドカワカセットブック
定価1600円（税込）

PART II

システムソフト コンプティーク 主催

大賞をめざす者、読むべし読むべし！

ブルトン・レイ シナリオコンテスト

その傾向と対策

そーゆーワケで100〜103ページでもお知らせしたよーに、待望の「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」が、おごそかに幕を開けたのである！　全国の大賞志願者諸君、ここに書かれたくわしい応募方法やアドバイスを熟読して、完全無欠の応募者としてコンテストに臨むべし！



必殺応募アイテム愛の3点セットとは!?

人生なにごとも、基本が大切である。たとえインド人もビックリの傑作シナリオをつくりあげても、応募方法をまちがえると、キミの作品は闇に葬られてしまうのだ。「えーっ、シナリオディスク送るだけでいいじゃーん」なんて鼻をほじほじしながらモンクたれてるたわけ者には、九州のシステムソフトから刺客が差し向けられる予定である。

いっぽう「そーか、応募にはいろいろ決まりがあるんだな、ちゃんと聞かなくっちゃ」と姿勢を正したよいコのキミには、シナリオディスクを含む応募3点セット（場合によっては4点セット）について、コンプが愛の手ほどきをしてあげよう。

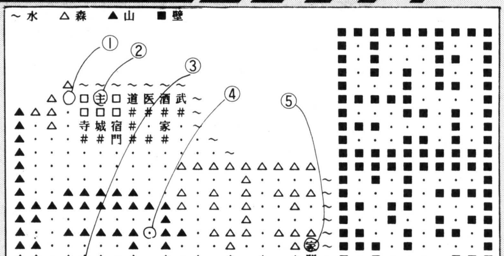
今回のコンテストに必要なアイテムは、①キミのつくったシナリオディスク②応募用紙③キミのシナリオのＰＲ④ゲームのマップ(これはプリンターを持ってる人だけ)、以上である。これを「シナリオディスク＆必殺応募セット」と呼び、コンテストの予備審査の重要な手がかりとなるのだ。では、それぞれのアドバイスをよく読むよーに！

1 シナリオのPR

これは、キミのつくったシナリオのいちばんの売り、いいかえればＰＲしたいポイントを400字以内(手書きの人は原稿用紙を使用のこと）で簡潔に書いていただくモノである。たとえば従来のRPGの常識を破ったキャラクターと世界設定に注目してほしい、とかさ。いろいろあるでしょ、作者としては。それをできるだけ具体的に（どこが、どうオモシロイのか)、わかりやすくまとめて欲しいのだ。どんなゲームにしたいのか、最初の企画意図さえハッキリしてたら、書くのは簡単なはずだよ。

2 マップ

『ブルトン・レイ　シナリオエディタ』にはプリントアウト機能がついている。だからプリンターを持ってる人は、ぜひキミのゲームのマップをプリントアウトして添付して欲しい。頼むぜ！



3 応募用紙

Ⅰ応募方法

応募は、１ディスクに１シナリオが鉄則。１枚のディスクにいくつものシナリオを入れても、アホな担当者を混乱させてボツるだけである。もちろん応募用紙も、１本に１枚を厳守していただきたい。シナリオをいくつも応募したい人は、作品ごとにそれぞれ「ディスク＆必殺応募セット」を用意すべし。応募用紙はコピーでＯＫ。何冊もコンプを買う必要はないから安心してね。

チェックポイント
❶1シナリオ、1ディスク厳守
❷応募セットも１本につき１セットつくるべし

ⅡタイトルΖ&シナリオレベル

応募用紙の記入方法は、右のお手本を見て、まちがいや記入もれのないよう細心の注意をはらうべし。メインタイトル(７文字以内)とサブタイトル(15文字以内)のフリガナ、シナリオレベルの記入も忘れずにね。フリガナがないと、漢字の読めない担当者(𠔉〈トリイ〉である)が混乱するのだ。

チェックポイント
❶タイトル、サブタイトルにはフリガナをつけるべし
❷記入もれ、ミスに注意せよ

Ⅲゲームクリアの最短ルート

ここには、キミのつくったゲームを攻略する最短ルートを、わかりやすく簡潔に書いていただきたい。ま、作者みずからのHOW TO WINみたいなモンだな。

右の記入例は、『ブルトン・レイシナリオエディタ』に付属してるパワーアップディスクの『マニュアル用』シナリオを例に書き起こしてみたもの。まず、どこでなにをして、つぎにどんな行動をとればいいのかをチャート式で解説して欲しいのだ。

またマップを添付する人は、マップの要所要所（イベントの起きる場所など）に番号をふり、最短ルートの中にもその番号を付記して、マップ内のどこでそれが起きるのかを、明確に示していただきたい。

書き方においてとくに注意したいのは、やたら舌たらず（大切なことを省略しすぎてしまう）なケースと、逆にズラズラと饒舌にすぎる（どーでもいいことまで書いてしまう）ケース。ポイントをしっかりつかんで簡潔に書かないと、ポヨヨンな担当者𠔉が混乱してしまうのである。

シナリオが長くて、どうしてもスペース内におさまりきれない場合は、この部分だけコピーして応募用紙といっしょにとじてもいいぞ。

チェックポイント
❶シナリオの筋道がひと目でわかるよう明瞭簡潔に
❷長くなる場合は、コピーをとって裏面につけて使おう

Ⅳシリアルナンバー

この欄には、キミの『シナリオエディタ』のディスクのシリアルナンバーを記入する。ユーザーディスクなんかとまちがえちゃいかんよ。パープーな担当者が混乱してしまう。

記入例

フリガナ / タイトル（最大7文字）	マニュアルよう / マニュアル用	シナリオレベル	1
フリガナ / サブタイトル（最大15文字）	モデルシナリオ / モデルシナリオ		

サブタイトルはつけなくても結構です

フリガナ / 名前	イボンヌ　キムラ / イボンヌ　木村	男・㊛	年齢	20歳
住所	〒152 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F			
TEL	(03)221-9851	職業 学校名	コンプティーク編集部	

ゲームクリアの最短ルート

①領主に会う→②西の洞窟へ行ってタルカスの剣を手に入れる→③山の東の森の奥で賢者に解封の鍵をもらう→④南の山の封印を解く→⑤ドラゴンを倒す

以上

シナリオエディタのシリアルナンバー: 999999

イヌボンがそっと教える シナリオ制作のポイント

期待と不安を胸に、シナリオライターへの道を歩み出そうとしている諸君、このイボンヌ木村がキミたちにシナリオ制作のコツをおせーてあげよう。なに、オマエのアドバイスはアテにならん、だぁ？　オロカ者め、このコツってのは、木村が試行錯誤の末に見つけだしたもの……ではないわ。ちゃーんとシステムソフトの人から聞いてきたんでい。ただし、已がな（うーん、ますますアヤシイ)。でもでも、とっても役に立つはずなんだ。ホントだよぉ。

1 シナリオはオリジナリティで勝負なのだ！

RPGにありがちなストーリー、使い古された手法は、できるだけ避けるべし。とんでもない発想やアイデア、ハデじゃなくても独特の味がある作品など、個性で勝負だ。ファンタジーに限らず、ＳＦやパロディなども大歓迎だぞ！

2 欲ばりジイサンは最後に泣きをみる！

あれもこれもと、いろんなアイデアを盛りこみたい気持ちはわかる。だが、最初から欲ばりすぎると、シナリオにまとまりがなくなってしまうのだ。まず基本のストーリーをしっかり練って、あとからイベントなどで肉づけしよう。

3 掟破りの自由なキャスティングがゲームをおもしろくするのだ！

肖像グラフィックがファンタジー系だからって、それにこだわってちゃおもしろくない。悪玉、善玉の顔つきだって、それらしい肖像を選ぶ必要なんかどこにもない。むしろ自由な発想による意外なキャスティングで、アッと驚かせてほしいのだ。凶悪な顔したお人よし、天使の顔した悪魔、猫の姿のエイリアン、立札のかたちのワープマシン……。意表をつくキャスティングをあれこれ考えてるうちに、シナリオのアイデアが浮かぶこともある！

4 汎用キャラの配置とバランスが、ゲームの成功の鍵をにぎる！

汎用キャラの設定は、ゲームのバランスの鍵ともいえる重要ポイント。序盤からやたら強いのを設定すると、主人公がすぐ死んでしまったり、経験値稼ぎに終始するだけのゲームになってしまう(いわゆるクソゲーね)。また10Ｘ10モードのマップに配置する場合、家や町の中に汎用キャラが配置されないよう注意。大切な役割キャラが殺されちゃったりするのだ。主人公が武器屋に入ると武器屋の親父は死んでました、なんて事態は困るでしょ。

5 あらすじ決めたら、マップづくりから。

シナリオのあらすじがまとまったら、まずはマップからつくりはじめよう。マップができたら、つぎは汎用キャラづくりと配置。役割キャラやアイテムは、それから順を追ってつくると、ラクだぞ。

6 経験値の与えすぎにご注意ください。

経験値をやたら与えすぎちゃうと、ゲームがつまんなくなっちゃうのでご用心。戦いで得られる経験値は、ほどほどに設定しよう。どれくらいがほどほどかってのは、自分でやってみて判断してちょ。

以上、シナリオづくりの６つのコツであった。どーだ、役に立ったろ。この６つのアドバイスをしっかり頭にたたきこんで、個性あふれるシナリオづくりをめざしてほしいものである。なにしろ豪華賞品と商品化とゆー、うまい話が待ってんのだ。ここでひと踏んばりしないで、いったいどこで踏んばるのだ（トイレか？)。さあ、シナリオライターめざして出発進行だ。

これが応募セットだ！

1 シナリオディスク
2 応募用紙
3 シナリオのPR
4 マップ
（プリンターを持ってる人）

しめきりは8月20日消印有効

応募に際しては、100～103、168～171ページをもう一度よく読んで、右の住所まで送ってくれい。左の応募セットがそろっているか、要注意のこと。まだ時間はあるから、気合いの入ったキミの力作、待ってるゾ。

あて先
〒102
東京都千代田区九段南
4-7-16市ヶ谷KTビル４Ｆ
月刊コンプティーク「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」係

優秀作は年末商品化予定!!

ブルトン・レイシナリオコンテスト 応募用紙

※この欄には書かないでください。
No.

フリガナ **タイトル** （最大7文字）		シナリオ レベル	
フリガナ **サブタイトル** （最大15文字）			

サブタイトルはつけなくても結構です

フリガナ		男・女	年齢	歳
名　前				
住　所	〒			
TEL		職業 学校名		

ゲームクリアの最短ルート

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

シナリオエディタのシリアルナンバー					

※太枠の中に書きこんでください。

クロちゃんのRPG
VOL.35
千夜一夜
怨霊は怖いよ！

アンデッドってのはRPGではおなじみのモンスターだけど、怨霊の場合は生身じゃないから戦いようがないよね。でもクロちゃん流の味つけをすると、こーんなシナリオになってしまうのです。

黒田幸弘

第201夜 四谷には気をつけよう

今回は怨霊の話だよ。同じオバケのことでも、幽霊だとなんだか不気味な感じがするし、亡霊というと、恨みを残して死んだ人が、いまにも化けて出てきそうだね。まして怨霊というのは、いかにも呪われそうな気がするなあ。

しかし、ライターというのは因果な商売で、いくら呪われそうな気がする怨霊の話でも、いったん始めてしまえば、あとは書くしかないんだ。そしたら天罰てきめん、さっそくひどい目にあってしまったよ。

どんな目にあったか、みんな聞きたいんだろうなあ。まあ、それなら最初から話すとするか。この連載は、ずいぶん気楽に書いているように見えても、けっこう資料を調べたり、アイデアを練ったりしてるんだ。そこで怨霊の話を始めるときも、いろいろネタを考えてたら、ふとヤバイことを思いついてしまったんだ。

「そうか、有名な怨霊といえば、四谷怪談があったなあ！」

でも、まだこのくらいなら、祟りはなかったんだろうけどなあ。

●

「そうなると主役はお岩さんかあ。何か笑えるようなネタはあったかな？」

と、真剣に考えだしたのは、やっぱりまずかったかな。

「じゃあ、お岩さんには悪いけど、伊衛門さんとギャグをやってもらおう！」

てなところまで話がいっちゃったら、もうこりゃ祟りから逃げられないよね。翌日からなぜか〝ものもらい〟ができて、右目のうわまぶたが腫れ上がってしまったんだよ。うーん、お岩さんは怖い！

もともとお岩さんの話は、鶴屋南北の『東海道四谷怪談』という戯曲にまとめられているんだ。ところが江戸時代から、これを上演するたびに、なぜか事故が起こるじゃないか。こりゃお岩さんの祟りにちがいない、っていうんで、演劇界はいまでも、四谷怪談をやるときは、お岩さんのお墓にお参りをするそうだよ。そうか、ボクもちゃんとお参りをしとけばよかったんだなあ。コンプティークの編集部は、四谷のとなりの市ケ谷にあるんだし。

しかしこの市ケ谷というのも、おっかない所なんだよ。なにしろすぐ裏手は、あの皿屋敷で有名な番町なんだぜ。こっちではお菊さんが、井戸から出てきて「一枚たりない」ってやってるわけだ（そばではラジオが「二枚でどうだ！」と歌ってたりして）。もちろんコンプティークの編集部にも、夜な夜な亡者のような連中がうろついているしね。

第202夜 怨霊が怖くて……都を移そう！

でも、まぶたが腫れたくらいじゃ、まだまだたいしたことはないね。なにしろ昔の怨霊のパワーは、もっと強力だったんだぞ。

たとえば、いまから千二百年ほど前のこと、あおによしの奈良の都に、山部王という人がいたんだ。名前の下に王とつくからには、もちろん皇族の一員だよ。彼のおとうさんは白壁王といって、天智天皇の子孫なんだけど、60歳をすぎても、あまりうだつの上がらない人だったんだ。

ところが世の中は、何が起こるかわからないものでねえ。女帝の称徳天皇が、子供はおろか、跡継ぎがいないまま亡くなってしまったんだ。そこで、そのころ権力を握り始めた藤原氏は、この白壁さんを推挙して即位させ、光仁天皇にしたんだよ。

しかし山部さんは、皇后の生んだ子供じゃなかったので、最初は皇太子になれなかったんだ。しかし光仁天皇の井上皇后と他戸皇太子は、やがて天皇を呪詛したという罪で流罪にされ、そのうちに謎の死をとげてしまうんだ。このおかげで山部さんは、めでたく皇太子になって、やがて即位して桓武天皇になるんだよ。

しかし、こうして天皇になった山部さんにとって、奈良の都は、あまり住みよい所じゃなかったんだ。まあ、大きな声じゃいえないけど、死んだ（殺された？）井上皇后と他戸皇太子の怨霊が出るらしいんだ。そこで山部さんこと

 イラスト／中野豪

桓武天皇は奈良を捨てて、山城国は長岡の地に都を築くことにしたんだ。

ところがこの長岡でも、また事件が起きてしまう。朝廷の実力者の藤原種継が暗殺され、天皇の弟で、当時は皇太子の早良親王が、事件の首謀者だという疑いをかけられてしまう。結局、早良親王は自殺してしまい、新しい皇太子は、桓武天皇の息子の安殿親王になったんだよ。

しかしこの事件のためか、せっかくつくった都には、また怨霊が現れてしまった。もちろん今度は早良親王の怨霊だね。それから数年の間に、天皇の母と皇后が相次いで亡くなり、都には疫病がはやり、群盗が伊勢神宮を焼き、さらに皇太子までが病気になってしまうんだ。

ここで山部さんも「怨霊が怖くて天皇がやれるか！」とでもいえば、かっこよかったんだけどね。でもさすがに昔の人は、そんなこと恐ろしくていえないだろうなあ。そこで桓武天皇は、またまた都を移して、怨霊から遠ざかろうとしたんだ。

こうしてせっかくつくった長岡京を、わずか10年で捨てて、また新たにつくられたのが「鳴くよ鶯」の平安京、つまりいまの京都市なんだよ。しかし怨霊のせいで2回も遷都したなんていう話は、世界中の歴史を見ても、さすがに聞いたことがないね。

というわけで、もし怨霊がでなかったら、桓武天皇はべつに遷都なんかせずに、ずっと奈良に住んでいたかもしれないんだ。もしそうだとすると、いまの京都都は影も形もなかったわけだから、こりゃ京都の人たちは、怨霊に感謝すべきなのかな？

第203夜 怨霊を出すやつがいちばん悪い？

怨霊というのは、とりつかれた人から見れば、迷惑しごくな話だけど、よく考えて見れば、何も悪いことをしない人のところに、怨霊がとりつくわけがないよね。

「やれやれ、どうやら旅は終わりのようだね。町が見えてきたよ」

「まあ、とりあえずはひと休みだな。砂漠の旅でだいぶ疲れたからね」

「しかし、休む暇はなさそうだよ。きみたちのところには、さっそくこの国の王様から使者が来たぞ」

「え、この国でも、ボクらの名前が知られているのかい？」

「いやあ、有名人はつらいなあ。それじゃまあ、行ってみるか」

ということで、まあ、いつものように王様に謁見となったんだけど……。

「そなたたちを勇者と見込んで、頼みがあるのじゃ。聞いてくれるか？」

「勇者と呼ばれては、あとにはひけませんね。なんなりとどうぞ」

「じつはこの国は、いま怨霊に悩まされておる。それを退治してもらいたいのじゃよ」

「えー、アンデッドですかぁ！」

アンデッドと怨霊じゃ、ちとちがうような気もするけどなあ。

「まあ、いいでしょう。うちの僧侶もかなりレベルアップしたことだし。それでその怨霊は、どのあたりに出るんですか？」

「それがのう……ほとんど国中に出るんじゃよ！」

国中に怨霊だって！　ほんまかいな？　というわけでパーティが、怨霊の出るところを調べたら……あるわ、あるわ！

「町の東の橋のたもとにも、怨霊がでるそうだぜ」

「北の金山も亡霊の山だそうだよ」

「城の堀にも何か出るらしいな」

「なんだか人間よりも、幽霊のほうが多そうだぜ！」

「まあ、とりあえずは、近くのやつからかたづけようよ」

というわけで、まずは城の堀端に現れる、女の幽霊を退治することから始めたんだ。しかし、最初から敵は手ごわかったんだよ。

「この国をまどわす亡霊め。国王陛下の命令で退治する！」

「何ですか、そなたたちは。どこの誰かは知りませんが、命が惜しいのなら、早くこの国から出ていきなさい」

「え、えらそうな口をきくな。幽霊はさっさと墓場に帰れ」

「……お前たちは何も知らないのですね。わらわはこの国の女王です。そして墓はこの堀の中ですわ。それなのに、いったい、どこに帰れというのですか……？」

「な、なんで女王の墓が、こんな堀の中にあるんだっ」

「……それは陛下にお聞きなさい……」

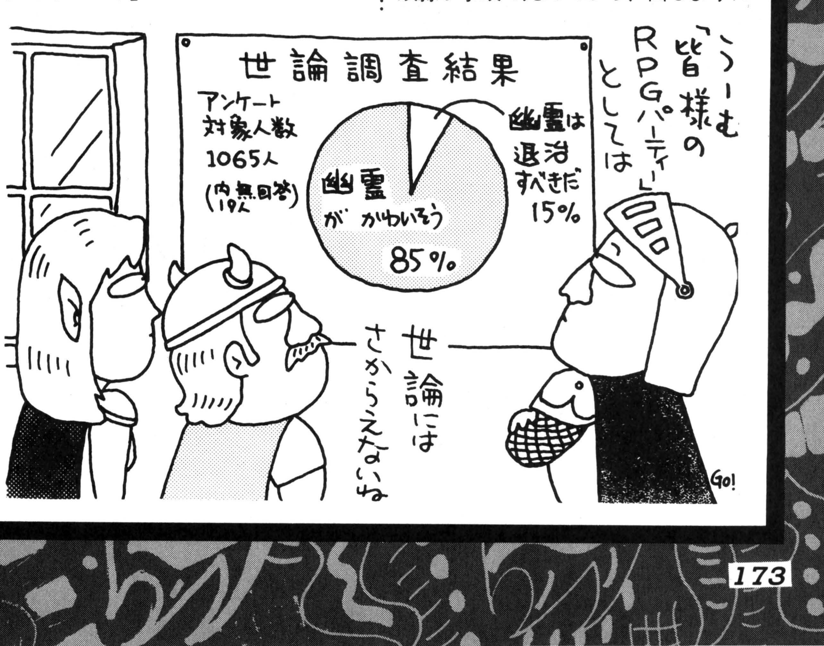
そういうと女の幽霊は消えてしまったんだ。パーティは不思議に思って、国王に事情を聞いたけど、はっきりとした返事はかえってこない。

「うーん、いったいどうなってるんだろう？」

「いやあ、あれから町でうわさを聞いたんだけどね。どうも前の女王は、あの王様に殺られたらしいよ！」

「じゃあ、女王を殺して、死骸を堀に放り込んだのかな。それじゃ幽霊が出るはずだよ」

「北の金山の幽霊も、鉱山で働いてた奴隷が事故で死んでから、出るように



なったんだってさ」
「そういえば国王の怒りをかって、監獄で死んだ大臣の幽霊が出るって話もあるぞ」
「うーむ、こりゃ幽霊のほうに加担したくなってきたよ」
しかし一行は、いまさら幽霊退治をやめるわけにはいかないんだ。なにしろ国王に「怨霊を退治します」と誓っちゃったからね。
「何かいい方法はないかな。幽霊を退治するよりも、あの国王を退治してやりたいなあ」
「……そうか、うまい手があるぞ！」
何やら相談のあと、一行はそろって王宮へ。国王は怨霊退治が進まないのでイライラしてるようだ。
「どうしたのじゃ、勇者殿ともあろう者が、あんな亡霊どもを退治するのに、なぜ、てまどっているのかな？」
「陛下、ご心配なく。私たちにひとつの計略がございます。これを使えば、この国の怨霊は、すべて、たちどころに退散いたすでしょう」
「ほう、それはありがたい。して、その計略とは、いかなるものかな？」
「私たちが調べましたところ、どうもこの国を悩ます怨霊は、みんなあるひとりの者に恨みを抱いているようでございます。したがってそのひとり、つまり陛下を倒せば、怨霊はすべて退散いたしましょう。国のためでございます。陛下、ご覚悟をっ！」

第204夜 雷神から学問の神様へ

怨霊が怖くて都を移した朝廷も、さすがに平安京に移ってからは、また都を移すような大事件はなかったんだ。でも、いろいろ調べてみると、どうも平安時代の貴族は、いつも怨霊の恐怖におびえていたようだね。まあ、結局悪いことをするから、他人に恨まれるわけで、そう考えると、平安時代の貴族も、けっこうワルだったんだなあ。
そういった怖い怨霊のなかでも、いちばん有名なのが、天神さまこと菅原道真だろうね。
菅原道真は学者の出身で、だんだん出世して右大臣になったんだけど、左大臣の藤原時平に無実の罪を着せられて、九州は太宰府に流され、そこで亡くなったんだ。
しかし、怨霊となった道真の活躍はこれからが本番なんだ。なんと、無実の罪を着せられた道真をあわれんで、天帝は彼を雷神にしてくれたんだってさ。
こうして力を得た道真は、怨霊となって恨みをはらすために京に戻り、内裏に雷を落とすわ、藤原時平を呪い殺すわ、疫病を流行させるわと、まるでプロレスの場外乱闘のような大暴れをしたんだよ。
この道真の怨霊を鎮めるためにつくられたのが、太宰府の天満宮であり、京都は北野の天満宮なんだ。こうして神として祭られた道真は、雷神の力はどこへやら、こんどは学問の神様になっちゃったんだ。でも現代では、合格祈願の神様は人気が高いからなあ。天神様も商売がうまいよ！



第205夜 死霊は怖くて難しい？

さて、文学作品などでみる死霊といえば……なに、埴谷雄高の『死霊』だって？ そんなものを、このＲＰＧ千夜一夜のネタにするわけないでしょ！
どうせ取り上げるのなら、やっぱり瀧澤馬琴の『南総里見八犬伝』あたりでしょうね。なにしろこの『八犬伝』には、かの有名な〝玉梓の怨霊〟というのが出てきて、八人の勇士たちをさんざん悩ますんだ。まあ、こういっちゃ怒られそうだけど、まことに楽しい悪役ぶりなんだよ。そういえばこの玉梓さん、だいぶ前にテレビでやった、人形劇版の『八犬伝』では、子供の間でいちばん人気があったという話だったなあ。
平将門の怨霊というやつも、最近はずいぶん有名になったよね。やっぱり『帝都物語』のおかげなのかな。なにしろ東京のどまん中にある神田明神がこの将門の霊を祭った神社なんだからねえ。
なんでまた、神田明神が将門を祭っているかといえば、承平・天慶の乱で討たれた将門の首が、京から関東に飛んできて、落ちたところがいまの神田なんだってさ。はるばる500キロも空を飛んできたわけだから、この将門の首の怨霊の力も相当なもんだねえ。
もっとも将門の伝説は、本人の話だけじゃなくて、娘の瀧夜叉姫にまつわる怪談が、後の世になってつくられたおかげで、さらに広まったようなんだ。こりゃまさに将門ファミリーの怨霊パワーといったところだねえ。

第206夜 良い怨霊は死んだ怨霊？

それにしても、昔の西部のことわざに「良いインディアンは死んだインディアンだけだ」という言葉があったけど（最近では「良い白人は死んだ白人だけだ」のほうがポピュラーだよ）、こりゃとんでもない話だね。こういった怨霊の話を聞くと、死んだ敵のほうが、かえって怖いような気がするよ。なにしろ一度死んだ敵は、もう一度倒すわけにはいかないものね。
しかし、敵が生きているからといって、安心してはいけないよ（！）。なかには生き霊といって、自分は生きているくせに、怨霊となって他人にとりつくという、高度な技を使う人もいるんだからね。
たとえば『源氏物語』には、六条御息所という、いささか嫉妬の強い女性が出てくるんだ。もちろん彼女は光源

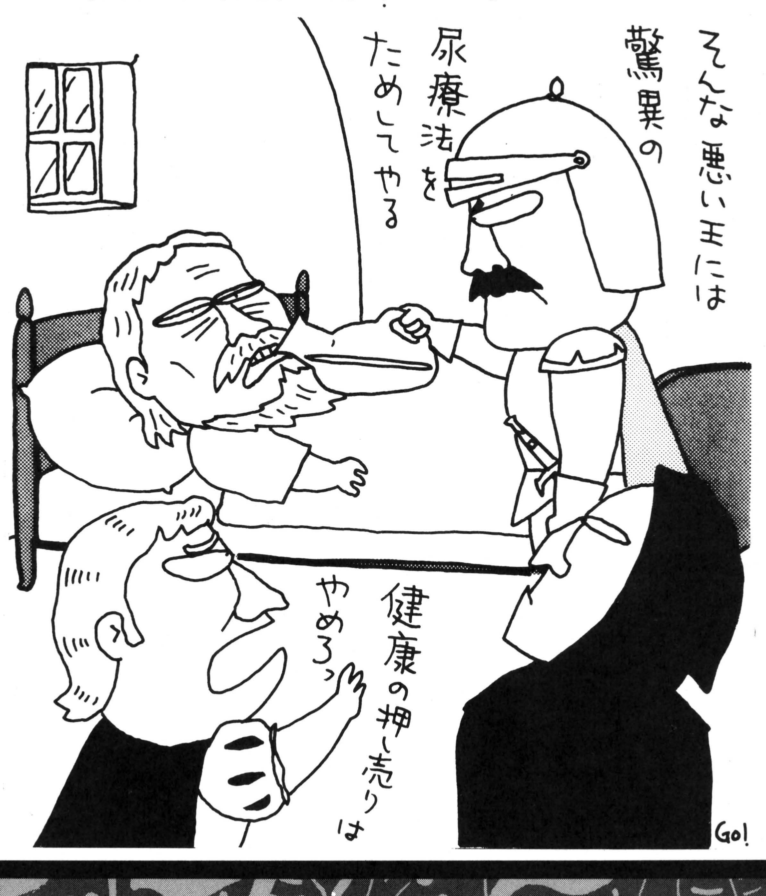
氏と仲よくなってしまうんだけど、これがまた困ったことに、一種の超能力の持ち主なんだ。
といっても、べつにテレポートするわけじゃないよ。彼女はなんと生き霊となることができるんだ。そして光源氏の恋人の、夕顔を襲ってとり殺してしまい、源氏の妻の葵の上も、やがて死に至らしめてしまうんだ。うーん、さすがは女の執念だなあ！
この生き霊っていうのは、どうも夜中の寝ているときに出るらしいんだ。だから本人はまるで意識しなくても、潜在意識で憎んでいる人がいれば、それだけでとりついてしまうらしい。防ぎようがないから、まったく困ったもんだね。きみたちも、女の子に悪いことをしていたら、ちょっと気をつけたほうがいいかも知れないよ！

第207夜 幽霊国王の秘密

日本の幽霊の話ばかりしてたから、こんどは西洋の話にいってみよう。とはいっても、キリスト教の影響の強い西洋では、〝怨霊〟なんてやつは悪魔の一種にされてしまうから、あまり目立って出てこないんだ。
むりやり同じようなものを探すと、『眠り姫』のパーティに招待されなかった魔女の呪いとか、ラインの黄金にかけられた小人の呪いとか、『マクベス』の魔女の予言などになってしまうんだよ。
たとえば『ハムレット』の父親の幽霊みたいに、ただの亡霊なら出てくるんだけど、日本の怨霊のように、ものすごい力をもった幽霊はいないみたいだね。

●

「どうしようか。あそこに誰かいるみたいだけど」
「うーん、年寄りみたいだな。まあ、話しかけてみるか……あのう、どなたですか？」
「わしか？　わしはこの国の国王……だった者じゃ！」
「だった者？　なんで過去形なのかな……あ、それじゃ！」
「そのとおり。ワシは亡霊なのじゃ。なんと自分の息子に殺されたのじゃよ。あやつはわしを殺して、いまはみずから王位についておる。旅のおかた、どうかわしの仇を討ってくれんかな」
てなわけでパーティは、この殺された国王の仇討ちをすることになってしまったんだ。しかし敵の王子は、城の中から出てこないから、まずは月のない夜に、城壁を越えてこっそりと忍びこむしかない。そして警備兵の目をかすめて、王子の部屋に近づき、とびらを破って王子を襲ったんだ。
「な、何者だ？」
「お前の親父の仇を討ちにきたぞ。覚悟しろ!!」
「わたしの親父？　ははは、お前たちもか！」
「なっ、何がおかしいっ」
「お前たちもバカだな。わたしの父はべつに死んではおらぬ」
「で、でまかせをいうな」
「なら、こっちへ来い」
といわれて、王子のあとについていくと、パーティはとある部屋に案内されたんだ。そしてその中には、このあいだ出会った老人がベッドに寝ていたんだよ。
「これがわたしの父で、この国の国王だ。どうだ、何かいいたいことはあるかな？」
「し、しかし、このあいだ、たしかこのじいさんと……」
「それはたぶん、父の生き霊だろう。父は病気でずっと寝たきりだからな。そういえば、お前たちのほかにも、出会った者は多いようだ」
「でも、たしか王子に殺されたと……」
「父はちょっとボケていて、わたしに殺されたと信じているのだよ。考えてみろ、国王が死んだのなら、わたしは王に即位してるはずじゃないか。王子のままのはずがないだろう？」
「それもそうですね……どうもすいません。えーと、おわびに国王陛下の病気を、治してあげましょうか？」
「何、と、とんでもない！　いまでも父は生き霊となって、あちこちをうろついてるんだぞ。もし、これで元気になったら、何をするかわからないじゃないか！」



RPGの王国 メルアレード



構成／冒険企画局

「ミリー・ミリエラはレムゼ遠征軍で唯一の女流正騎士でした。レムゼが幼い頃、武闘会でミリーにどうしてもかなわなかったことを、いまも彼女の生地エリスの人は誇りにしています。
　ミリーは、崩壊するレムゼ軍を振り返るとにっこり微笑んで、単騎砂嵐に消えました。
　レムゼの妻は、天からこの様子を見て、ひどく嘆き悲しみました。彼女は、わずかな力をもってレムゼの遠征軍を守ってきましたが、このときばかりは力が足りなかったのです。
（コーンビル著『北方回帰線』より）

国王あいさつ

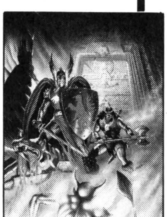
わきあか「ええっ？　アマムラが新国王だって？」
かつら「内乱に乗じて王位を奪うなんて、ずるいぞう」
アマムラ「ならば内乱など起こさなければよいではないか。内政をおろそかにし、争いにあけくれて、なにが国王ぞ!!　国の乱れは争いから。そうならぬよう、みんなで協力して国を治めようではないか！」
か&わ「がが〜ん!!」

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部
「RPGの王国メルアレード」係

年中無休のアイテムショップ マジカル・ランプ

ドラゴンウォーリアーズ



発売元：東京創元社
価　格：各巻 550円（税込）
問合せ：03-268-8231

さあさあ、そこの旦那、ちょっと見ていかないかい。今月も活きのいいアイテムがどっさり入ったぜ。ヘイ！　いらっしゃいーっ!!

ＲＰＧには、ボックス（箱）タイプとブック（本）タイプがある。ボックスタイプは、いろいろな物が入っていて盛りだくさんだけど、ちょっと高いのが難点。その点ブックタイプは小さいが、比較的安いのが特長だ。

そして、そのブックタイプＲＰＧに新しく登場したのが、ファンタジーＲＰＧ『ドラゴン・ウォーリアーズ』だ。

この『ドラゴン・ウォーリアーズ』は、ごく普通のファンタジーＲＰＧだが、どういうふうにゲームマスターやプレイヤーをするのかなど、ルールが初心者向けに親切に書かれている。

しかも、『ドラゴンの戦士』、『魔法使いへの道』の２巻にルールを分けることにより、戦士系だけ、魔法使い系だけのプレイもできるので、最初は複雑になりがちな魔法を使わなくてもいいようになっているのである。

もちろん２巻そろえれば『ドラゴン・ウォーリアーズ』はマニアも満足。そんなに高くはないし、いかがかな。

今月のプレゼント

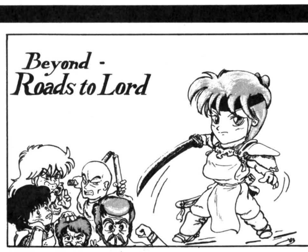
さぁて、もうこのコーナーについては、いわなくてもわかってるな。左の『ドラゴン・ウォーリアーズ』を２巻セットで５名様だ。持ってけ!!

今月の評判アイテム

らっしゃい、らっしゃい。内乱もようやくかたづいて、おれっちも道具屋にカムバックだ！　さて、今月はどんな商品が評判かな？

●『DRAGOONS IN THE DONJIONS』は、燃えるゲームだ！新しいカードゲームを買おうと思っている人はどうぞ。
〈群馬県／渡辺陽介〉

●ゲームブック『ベルゼブルの竜』がおすすめ！　個性的なキャラが売りです！
〈東京都／竹谷新〉



▲大阪府／山浦環正行
人気中間発表では７位だった『B・ローズ』ですが、今後の順位はどう変わるのか？



◀三重県／KATSU
こちらはトップの『ソード・ワールド』。豊富な職業選択が、魅力のひとつ！

 イラスト／大野真実、わきあかつぐみ

冒険酒場 なるほど亭

看板娘



◀東京都／LANCE
姉さんがこんだけ美人なら、将来楽しみだね

いよう！　どうだい？　元気だったかい？　先月はちょっと店の場所が変わっちまったけど、今月はもとどおりさ。
看板娘もかわいいし、スマイル係もなかなかだろ？　ほらほら、遠慮してないで、お客さんも寄っていきなよ。酒もうまいし悩みも解決してくれる。こんな店は、そうそうないぜ！

今月のSMILE係？



◀神奈川県／鈴童めいみ
今度つきっきりで、算数の特訓をしてあげよう

お助け人参上!!

Q ダンジョンばかり冒険していた者ですが、地上でのおもしろい冒険はないでしょうか？

〈北海道／フローレンス12世〉

A ●神の住む山、船の墓場と呼ばれる海、死せるエルフの森、大湿原、灼熱（しゃくねつ）の砂漠、雲の上の民、陰謀都市、炎の湖、狩人たちの草原、etc. 地上はネタがつきない。自然が君を待っているぜ！

〈富山県／嘉納政彦〉

◎これだけネタを提供してくれれば、しばらくはシナリオ・ソースに苦労しないね。僕もメモしとこうっと。

●君はダンジョンで発見した金品をどうしているんだい？　さあ、町や村での冒険のネタができたでしょ。君は、不運にも町で、せっかく稼いだお金を盗賊に盗まれてしまったよ。犯人はなにくわぬ顔で、なるほど亭で金を使っているようだね。さあ、君ならどうする？

〈東京都／石垣憲一〉

◎ちょっとした工夫から、冒険のネタは簡単にみつかるものですよね。

●地上での楽しい戦闘。それは海戦だっ!!　立ち上がる水柱、うねる海面、傾く船体、巨大ザメもなんのその。これこそ男のロマンだ!!

〈広島県／二宮提督〉

◎…………（絶句）。



お酒を飲んでバクチを打って、買うのは……あはははは

◀大阪府／ケン・ザ・ウィザード

Q なんで、ゴーゴンや蛇女は、いつも敵役で醜いのでしょうか？

〈神奈川県／とんやゆしおさ〉

A ●あなたは美人のゴーゴンを殺せますか？　殺せないでしょ？　つまり、そ～いうことです（本気にしないようにね）。

〈兵庫県／レクイエム・ナイッツ〉

◎も、ものすごい説得力……。

●テーブルトークＲＰＧについていえば、それはプレイヤー＆マスターのせいですね。モンスターをモンスターとしてしか見ていないからでしょう。お話では、「魔法の国ザンス」シリーズに、美人でのっぺらぼう（!?）のゴルゴンが出てきます。う～ん、スゴイ!!

〈神奈川県／最大勝利〉

●いいこと教えてあげよう。ゴーゴン三姉妹のひとりメデューサは、じつは神様と比べられるほどの美女だったんだよっ。いまは嫉妬（しっと）した神様の呪いで醜くされているけど、君がその呪いを解いてあげれば、りっぱなお姫さまが現われるよ。

〈東京都／石垣憲一〉

◎てなわけで、今月のお助け人参上はここまで。来月も楽しいおたより待ってるぜ！

お助け人求ム!!

Q. RPGの1回の冒険には、どれぐらいの時間をかけるとちょうどいいのでしょうか？
〈神奈川県／デスク〉

Q. シナリオの結末を感動的なものにするには、どういった工夫が大切なのでしょうか？　“悲しい結末”“楽しい結末”“驚く結末”、どれも魅力的なのですが、いまいちコツがつかめません。
〈宮崎県／すももプリン〉



ちょうどいいハガキがありました。参考になるかな？

◀青森県／森真一

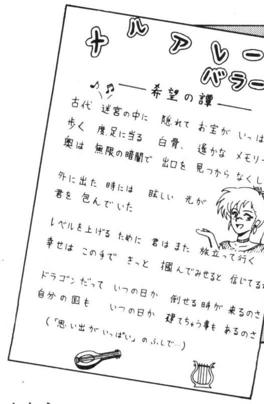


▲大阪府／あああぁぁぁ大谷

いらっしゃいませ。ほのぼのInnにようこそ♡ 今月のタイトルイラストは、大阪府の大谷さんです。とってもステキなハガキだったので、おもわず採用しちゃいました。なるほど亭の看板娘に対抗して、うちではタイトルイラストを募集しちゃおうかしら♡

今月の吟遊詩人

楽しいんだか恐ろしいんだか、不思議な歌てす



◀千葉県／文

●はじめまして王様。メルアレードにも国民が増え、今日も平和でなによりです。ところで、国民のみなさんで「名所案内」をしてみてはいかがでしょう。

〈広島県／自由騎士ファン〉

◎ではさっそく。名所案内その*1*。日々ドタバタお笑い劇が繰り広げられる、メルアレード王城っ!!

●５月号の５１５０さんのメルアレード国歌に、意外な事実を発見!! １、２番それぞれ、最後の歌詞をけずると、なんとリ○インの替え歌になってしまうのだ！

〈富山県／澪標梓〉

◎どれどれ、腰につけてるソードは無敵……ああっ！ 本当だっ!!

Information

ほい、飛び込み情報だよ！ 静岡県は浜松市のイケヤ文楽館高林店で「カードゲーム&RPG」フェアが行われるそうだ(7 21～8 31)。ゲーム関連グッズをほとんど取りそろえ、九月姫さんの原画展も同時に開催！ 問合せは☎0534-71-7550。

あぁ"カン"ちがい



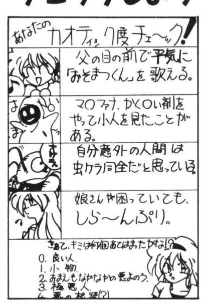
この夫婦もあいかわらずだなぁ……

◀熊本県／およたま



◀神奈川県／白い魔神

さぁみなさんもチェックしよう



▲千葉県／銀淑

私は良い人だったのね。よかったよかった（ホントですよ）

へーいらっしゃい

冒険の合い間のショッピング。市場は活気が売りものです。掘り出し物はありましたか？

『謎かけ盗賊』当選者発表!!

おまたせしました。謎かけ盗賊の当選者発表です。

北海道／フランソワーズ
北海道／鈴木徹也
群馬県／深津勝寿
愛媛県／水沼和博
東京都／彼方青子

の５名です。おめでとう！

新人の怒り



◀大分県／天野珊瑚

あの～お客さん。なるほど亭はとなりですよ

リレー小説第４回『勇気のありか』編 執筆・栃木県／ぶんきち

木々からの木もれ陽(こもれび)が、あどけないほほを優しく照らすことで、彼女は笑顔を取り戻した。きみは、持ちまえの明るさで、夢妖精と名のる青い瞳の少女に、ほほえみかけるのであった。少女も、照れくさそうに、きみの腕を取る。「さっきもいったとおり、私はあなたを妖精界へ導……！」

ふたりの時を引き裂くかのように、１本の光の矢が、少女めがけて飛んできた。きみは、とっさに少女を抱きかかえ、その場をやり過ごすのであった。

どのくらいたったのだろうか。きみは、肩の痛みと、ほほをつたうしずくで、目がさめた。そこには、青く澄んだ瞳をうるませた少女がいた。

「あなたは…… むちゃよ」

ぽつりとつぶやくと、がまんできず、きみの胸で泣きじゃくるのであった。きみはそんな少女がいとおしく思えた。守ってあげたかった。

すでにきみは、ひとつだけの願いをいま、確実に決めたのだった。（続く）



主人公の"願い"とは？ そして、"勇気のありか"の意味するものは何？ さあ、この続きを書くのは、あなたです。このコーナーではあなたのおたよりを待ってます！

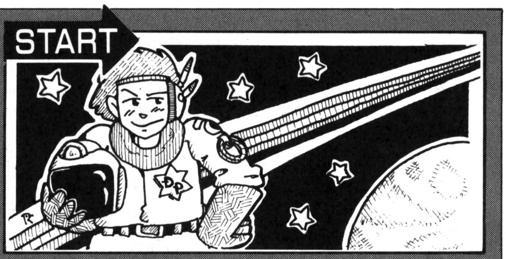
◀愛媛県／天野涼

19歳の誕生日おめでとう！ これからも、メルアレードをよろしくね!!

パラレルクエストⅡ

SCEAN.1

「未来SF」編



君の名前は［自分の名を入れる］。いまをときめくディメンション・パトロールのエースだ。君の役目は、あらゆる次元を監視し、その平和を維持することにあるのだっ！ いま、6つの世界を舞台に、『パラレル・クエストⅡ』が始動する!!

1

携帯通信機が3回コールされる。事件だ！ 君は本部からの指令を確認する。スペース・エリアにてスペース・ジャック発生!! 至急現場に急行せよ!!

→**2**へ

2

オレンジ色の光とともに、君の姿が宇宙船内に出現する。さて、これからどうしたものだろう？

犯人逮捕に向かう →**6**へ

船内をうろつく →**9**へ

3

君らしくない選択だった。たとえ天才といえども、君は生身の人間なのだ。銃弾にはかなわない。

〔GAME OVER〕



▲東京都／けうま

4

要求を承諾されたことで、犯人に一瞬のスキができた。君はすばやく犯人に飛びかかる！

→**8**へ

5

ここで闘うのはまずい。君はひとまず撤退する。そこに、ひとりの男が現われた。男は、「ベラ星人は、水酸化合物に弱い。これを使うのだ」と、液体の入ったクリスタル・ボールを差しだした。

→**7**へ



◀東京都／南航

6

宇宙船のコックピットを占領した犯人は、船長を人質に、船をベラ星系へ向けることを要求している。犯人はひとりだが、強力な銃を所持している。さて、どうしたものだろう？

大丈夫！ 私は最強だ!! →**10**へ

大丈夫！ 私は天才だ!! →**3**へ

承諾するフリをして、スキをつく →**4**へ

7

ベラ星人の強靫（きょうじん）な肉体が、水酸溶液により溶解されていく。事件解決だ。君は、男に礼をいおうとして、エリの“D・P”の紋章に気がついた。今後、彼は君の相棒として、同行することになる……。

→次回予告へ

11

そうこうしていると、突然近くのエアロックが開き、君は真空の世界に吸いこまれていく。君は、その時になって、“やつ”が、ただの、エアロック開放警告ブザーだったのだと気づいた。ばかやろう、妙なものを発明するんじゃない！

〔GAME OVER〕

9

な……なんだこいつは？ 突然出現した生物（？）に、君はどう対処していいのかわからない。いったい、何があぶないというのだろう。それ以前に、こんなラクガキみたいなやつのいうことが、信用できるのだろうか？

こいつとの会話を試みる →**11**へ

犯人逮捕の任務に戻る →**6**へ



▲埼玉県／銀眼僧

10



▶東京都／けうま

君らしくない選択だった。たとえ最強といえども、君は生身の人間なのだ。銃弾にはかなわない。

〔GAME OVER〕

8



▶東京都／吉井徹

取りおさえられた犯人は、正体を現わした！ 予想どおり、そいつはベラ星人だったのだ！

ひとまず退却うぅ～！ →**5**へ

ここでしとめるっ!! →**12**へ

12

その時の君は、冷静さを欠いていた。ベラ星人の筋力は、人類の12倍。硬質化した皮膚は、数秒ならばビームにも耐えることができる。いまの装備では、どうすることもできないことぐらい、わかっていたはずなのに……。

〔GAME OVER〕

次回予告

頼もしい相棒を得た君は、さらなる任務へとおもむく。次の舞台はレトロ・エリアだ!!

▶宮城県／バーン



P・QⅡでは、みんなの楽しいパラグラフを大募集しているぞ。今月のテーマは、9月号掲載予定の「ファンタジー」と、10月号掲載予定の「西部開拓時代」だ！ 後者は難しいテーマだから、応募者の激減が予想される！ 投稿するなら、ここが穴場だぞ!!

続 おせーてあげる♡

今月から「続・おせーてあげる♡」を新装開店しました。毎回、ソフトを1本特集していきます。今回は『バトル』の特別講演。ゲスト講師はドクター坂木先生です。人呼んでSLGの鬼が初心者のため、『バトル』の魅力と心得をレクチャーいたします。

特別講演
バトル
ゲスト講師：ドクター坂木



百万人の『バトル』講座

さて、と。前作『太平洋の嵐』に引き続いてG・A・Mからビッグ・ゲームの登場である。その名も『バトル』。極東・太平洋における現代戦をシミュレートした意欲作だ。



このSLG、ちょっととっつきにくいかもしれない。システム（およびデータ）の膨大さもさることながら、一見して複雑（に見える）マニュアル・ルールの嵐に「これはどうも……」と二の足を踏むファンもいるかもしれない。が、システムに慣れてしまえば、非常に（現代戦特有の緊迫感のある）おもしろいSLGなので、今回は「食わずぎらい」を直すためのプレイを少々。

というわけで、まずはこのゲームの"成り立ち"を大きく2つに分類してみると──。

①作戦フェイズ
②天候・衛星・増援など、作戦フェイズの前後に設定されたフェイズ

このうちメインとなるのは①の作戦フェイズである。このフェイズで艦隊や陸上部隊・航空機の移動・戦闘を行う。つまり実際の作戦行動はすべてこのフェイズで行うわけだ。

いっぽう②の各フェイズはあくまでも「作戦支援」のためのフェイズ群。とりあえず（パッケージを開けたばかりの初心者は）気にしなくても構わないだろう。気にするのは、あくまでもゲーム・システムに慣れてからのことにしたい。ということで、まずは右ページを参照しながら、実際にプレイを進めてほしい！

ハイテク兵器が情報戦を支援！

衛星は偵察衛星とキラー衛星に分かれている。キラー衛星は敵衛星を破壊するためのもので、衛星戦に残った偵察衛星が以後、作戦フェイズでの情報戦を支援するわけだ。地上偵察はもちろんのこと、偵察衛星を敵艦隊に張りつかせれば、味方のレーダー網から逃れたとしてもそのフェイズ中、一貫して艦隊の追尾が可能だ。偵察衛星を有効に使うべし！

戦闘システムは現代戦を的確にシミュレーションしている!!

『バトル』の戦闘には現代戦を表現するために設定されたさまざまなパターンがあり、これも「食わずぎらい」を増やす原因のひとつとなっている。しかし要は航空機・陸上・TF(艦隊)・SF(潜水艦)の各コマンドを指定すればすむ問題。航空機を例にとれば、航空機の任務は6つあり、このうち戦闘任務は対地・対艦・対潜爆撃の3つ。いずれも指示すると、航続距離が自動的に表示される。まずは試してみるとよいだろう。いっぽう艦隊の戦闘ではSSM（対艦ミサイル）戦が中心となる。ミサイルの種類によって射程にちがいがあるので、敵艦隊への接近は慎重に行おう。いずれにせよ、初心者にとっては初めから圧勝を期待できるゲームではない。敗北をとおして『バトル』の真髄（しんずい）を学びとろう！

イラスト／中野豪、マップ／出光秀匡

入門用シナリオ

「38スペシャル」をプレイしてみよう!!

……というわけで、シナリオのなかから「38スペシャル」を選んでみた。まず、衛星フェイズだが、これはキラー衛星を多めに設定して敵偵察衛星を全滅させておきたい。

続いて作戦フェイズである。まずはいきなり戦闘……と意気ごむところだが、とりあえずは「目が見えるように」しておかなければ戦争はできない。青森よりＥ２Ｃ（早期警戒機）を直衛任務で発進させ、札幌上空に配置すべし。これでオホーツク周辺の海域はほぼ視界にはいる。

ほどなく（!?）ソ連上陸艦隊が稚内に出現するはずだ。敵の上陸部隊を無傷で上陸させるのは愚の骨頂。ここは札幌でも青森でもよい、対艦爆撃を行って、少しでも敵の戦力をそいでおこう。いずれにせよ、稚内は陥落。ただし、ここに前回の爆撃と稚内に配備されていた対艦ミサイルによって、敵は半数以上の上陸部隊を犠牲にしていることだろう。この方面では、あと紋別にソ連軍が上陸する。同様に爆撃を加えて、あとの陸上部隊の反撃をラクにしてあげたいな。

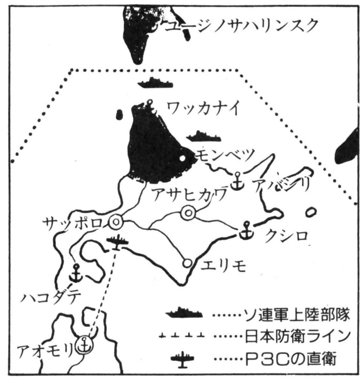
さて、現在稚内・紋別が陥落。これじゃ何のために早期警戒機を飛ばしたかわからないや、という人は、樺太近海に赤い点がポツリとまたたくのを目撃するはず。そう、これが早期警戒機の威力なのだ。すかさず衛星をこの艦隊に貼りつけ、どこへ行っても所在がわかるようにしておきたい。この艦隊は情報コマンドで参照すればかわると思うが、稚内への後詰。大輸送船団なのだ。Ｐ３Ｃ（対潜哨戒機）でもよい、あらゆる航空機を動員してめざすはユリウス・フチク級輸送艦の撃沈。とにかく稚内へ無傷で入港させると1000両以上のＴ—80が揚陸される。輸送船団を叩けるかどうかが明暗をわける！

いっぽう太平洋方面はどうか？　ここで注意すべきが、まずソ連軍奇襲上陸部隊。増援される米軍の航空機はいったんマーカス基地に着陸する。ソ連軍にとっても戦略上の急所なわけで、ここを押さえれば、米軍の増援は艦隊のみとなる。付近を遊弋する（およびウェークに投錨している）艦隊・潜水艦隊は、輸送船団以外はこの方面へ急行。硫黄島周辺にも敵の奇襲上陸が行われる可能性があるので要注意だ。

なお、もうひとつの懸案として敵潜水艦の出現が考えられるが、これはＰ３Ｃでこまめに哨戒すればかなりの戦果が期待できるぞ！

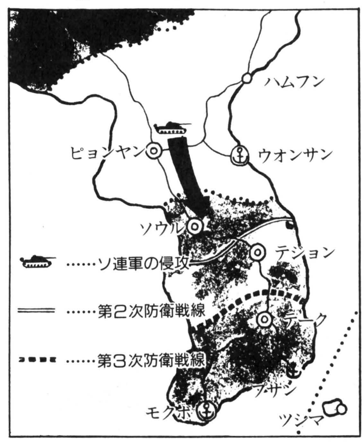
半島の情報は陸上部隊同士の比較的単純な叩き合いなので、右図解説を参照のことね。

焦点❶ 北海道防衛戦



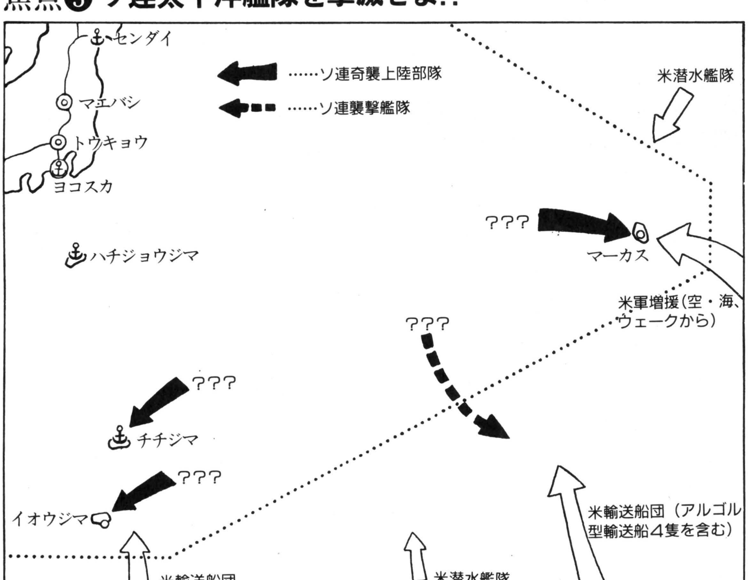
▲結局のところ、どこまで上陸・輸送艦隊に打撃を与えることができるか——につきる。輸送船爆撃の際、撃沈はもちろんのことだが、カーゴに打撃を与えられれば目的の半ばは達成。ここは、船のなかで上陸部隊が収められているセクションなのだ。ともあれ執拗に波状攻撃を加えていこう！

焦点❷ 38度線の攻防



▲ソウルの失陥は必然。敵が侵攻してきたら、１～２度射程の長い兵器で射撃するほかは退却しよう。陸上移動でテジョン、テークのどちらかに戦力を集中して敵侵攻を食い止めるべし。工兵行動は地雷敷設に。表形式の根拠地一覧画面で指定することができる。なお、航空機は後方基地に避難しておこう。

焦点❸ ソ連太平洋艦隊を撃滅せよ!!



◀上に述べた奇襲上陸を阻止することが任務１。つぎにソ連軍主力だが、おそらくマーカス、父島を結ぶ海域のいずれかに出現する可能性が高い。空母から早期警戒機を発進させたり、場合によっては（横須賀の）哨戒艇を近海にばらまいてもよいだろう。くれぐれも機動部隊の移動は慎重に！

●ジー・エー・エム☎03-736-6879●PC9801シリーズ／12800円〔税別〕

QUESTION BOX



エメラルド・ドラゴン

洞くつに入ってバギンを仲間にしてから、どうしたらいいのかがわからないのです。相談コマンドをするとバギンが「もうすぐゴーレムが復活……」とか言ってますが、まるで意味がわかりません。洞くつを出て、門のようなところへ行っても兵がいて入れないし、どうしたらいいのでしょう？

＜宮城県伊具郡・HIRO＞

バギンと会ったときの会話をちゃんと聞いておかなかったでしょう？ **ゴーレムは洞くつのなかにいるのよ。そいつをまず倒すのが先決。**バギンがいた場所の奥へ行くと下への階段があるわ。ゴーレムを倒したら、相談コマンドをしてごらんなさい。バルソムの提案にしたがえば、話が進んでいくでしょう。

＜ケイ＞

ロードス島戦記

ノービスの近くのピラミッドの奥に入ることができないで困っています。ひとつだけアンロックの効かないドアがあるので、そこが怪しいと思ったんですけど、どうしてもここへ入ることができません。どうやったらいいのでしょうか？

＜埼玉県入間郡・シュガルトフ＞

4つのエレメンタルとは会ってないのかな？ それとも全部を倒さないうちに、表へいったん出てしまったんでしょう。**この4つのエレメンタルを続けて倒すと、ドアは開かれるのよ。**ここにはちょっと鍛えてから行かないと、きついかもしれないわね。

＜ケイ＞

夢幻の心臓Ⅲ

ヒルツスレイヤーとエンドスレイヤーを合体させてマスタースレイヤーにする方法がわからない！ ちなみに、いま持っているPアイテムはエンドスレイヤー、ヒルツスレイヤー、ガダールの宝玉、炎の水晶、ダイヤモンド、次元のおまもり、洞くつのカギ、ガイヤール城のカギ、エルフ界・人間界・ルイザードの各地図です。

＜埼玉県宮代町•頭ン中カラッポの天才＞

スイレヤーつまり剣を2本合わせて打ち直してもらおうってんだから、これは鍛冶屋さんの仕事。では、腕のいい鍛冶屋さんはいったいどこにいるのでしょう？ ファンタジーを知っているひとならわかることだけど、**こういうのが得意なのはドワーフと相場は決まってるのよね。**キミは人間界はもう行ってるんでしょ？ ドワーフの村に寄らなかったかしら？ 神聖山にほど近いところよ。ま、善は急げ！ さっそく行ってらっしゃーい！

＜ケイ＞

きゃんきゃんバニー スペリオール

「女子大生おかわり編」がなぜか進みません。理沙とHできるのですが、さつきとはうまくいきません。どうしたらいいのか教えてください。

＜大阪府高石市・ブルーシャトー＞

6月号の福袋にHOW TO WINがあるけど、詳し〜くフォローすると、
①まず理沙からさつきのことを聞き出し、**「ナンパする」**を選んでから中庭に移動する。
②さつきに会ったら**「今日……」「面白いこと」**を選び、理沙の好みを聞いてから**「ナンパする」**を2回選んでロビーに戻る。
③**「男の趣味……」「天職」「あきらめる」**を選び、血液型を聞き出して部屋へ移動する。
④**「女のわがままは……」「ビール」「さつきの……」「聞きましょう」「……聞く」**として、理沙の許可を得る。
⑤**「どうも……」「理沙ちゃんの……」「ここに来ることに」「なんか変だな」「両思い……」「そっと一人」「適当に取る」**と選んで行けば、ここから先はもうキミしだい。要は、すなおに答えればいいのだ。ほかのシナリオに関しては6・7月号の福袋を参考にがんばってね。

＜カメ＞

サーク

炎の砦の3階までいったんだけど、どこにも出口がありません。どうしたらいいんですか？ あと、ドラゴンの指輪を先にリューンに取られてしまいました。どうしたら、ドラゴンに乗れるんですか？

＜東京都武蔵村山市・ラトック＞

炎の砦の外に出るには、3階からドラゴンに乗って飛んでいくしかないんだ。さて、ドラゴンの指輪だが、じつはこれ、ふたつあるんだよ。もうひとつのありかは洞くつのなかで話を聞けば、砦のなかで落としたということがわかるはず。もう少し詳しく教えると、あるベッドの下にある。話を聞いたら、砦のベッドひとつひとつに当たってみよう。主人公がちゃーんと見つけてくれるじゃろ。手が届かないところにあるが、あるアイテムを使えば手に入れられるぞ。

＜クロ＞

TECHNICAL BOX

グラナダ

X68000

時間制限をなくす方法を発見しました。ただし、いつでもできるわけではなく、以下の条件が必要です。

①墜落死できる場所がある。

②残機１機を自殺させてもよい。

やり方ですが、まず通常どおりにプレイします。そして時間内にクリアできないと判断した場合、墜落死できる場所があれば、そこに行ってひたすら待ちます。残り時間が“001”になる瞬間を見計らって、飛びおります。当然１ミスになりますが、つぎの自機が現われると、残りタイムが“000”のまま始まり、カウントが止まったままになるのです。ただし、このときにミスすると元に戻ります。

＜静岡県清水市・細川智博＞

確かに時間制限でゲームオーバーはくやしい。よって、有効技１本！　とーぜん、残機数を確かめないでやると地獄を見るぞ。

クリスタルドリームⅡ

PC-8801SRシリーズ

サウンドモードを発見しました。入り方は簡単、ダンジョンのなかで殺される（！）のです。ゲームオーバーになったら、リターンキーではなくテンキーの２のキーを押します。２、８キーで選曲、リターンキーで演奏です。ゲームを再開するには０キーかスペースキーを押せば戻ります。

＜茨城県牛久市・飯沼貴之＞

殺されて、カーッとしている頭を冷やすにはちょーどよい、と思ったのでありました。

バルバトゥスの魔女

PC-8801SRシリーズ

お金を無限に増やす方法を見つけました。やり方ですが、ボドワード地方にあるペンディスの廃墟のなかで黒水晶を取り、町に戻って黒水晶を売ります。それからまた、ペンディスの廃墟に行くと、なぜか売ってしまったはずの黒水晶が宝箱のなかにあるのです。これを繰り返せばお金に困ることはありません。

＜福井県福井市・高橋一治＞

関係ないけど、戦闘モードは３回以内で必ず抜けられるよ。おぼえておいて損はないので、試してみましょう。

ダウンタウン熱血物語

X68000

体力をいつでもどこでも満タンにする方法です。体力が少なくなってきたらすかさずセーブし、すぐにロードするのです。これを使えば一度も食料を食べずに最後まで行くことができます。

＜大阪府大阪市・出口誠治＞

タダで体力回復→金が余る→本屋で必殺技の本を入手。このパターンなら楽勝だね。

ルーンマスターⅡ

MSX2/2＋

おまけゲームを見つけました。やり方は簡単。タイトル画面のときに「ＯＭＡＫＥ」とキー入力すると、シューティングゲームが楽しめます。

＜愛知県豊橋市・野村嘉樹＞

さすが、コンパイル！　シューティングゲームのおまけ付き。これはお買得ですぜ!!

三國志Ⅱ

PC-8801SRシリーズ

必ず戦利品を入手できる方法を見つけました。やり方は、まず司州(10国)に攻めこみ、国を取ります。それから、金、米を全部持って退却（10国を捨てる）します。で、だれかが10国に来たら、また攻め落とし退却します。勝つたびに戦利品が手に入りますし、武将の能力値を上げられるので、あとの展開が楽になります。

＜千葉県館山市・鈴木勝彦＞

戦利品は15種類くらいあるみたい。すべて手に入れるという、根性のコレクター遊びもおもしろいかも……。



OVA版ロードス島戦記イベント第2弾、8月6日大阪にて開催！

ロードス夏の陣 大阪

OVA一、二巻試写＋ゲーム大会＋etc

大好評を博した記念イベント、「ロードスの宴」が、さらにパワーアップして帰ってくる。その名は、「ロードス夏の陣」。テーブルトークRPGファンが泣いて喜ぶ「ロードス島戦記RPG大会」をコアに、アレもコレものおいしい企画満載で決行するのだ。だがしかし、今回のイベントは**大阪のみ**なのだ。当然、競争率は前回以上に高くなるし、遠方の人は涙をだな飲むしかない。すまぬ、ごめんね～、というわけで大至急、応募ハガキを送りなさい。「ゲーム大会参加希望者」と、「一般参加希望者」では申込方法がちがうので注意しませう。

スケジュール　8月6日（月）正午より・大阪御堂会館（時間変更あり）

ロードス島ゲーム大会　使用するシステムはもちろん「ロードス島戦記RPG」。今回は経験者のみ参加可能で、全員プレイヤーとして出場していただきます。迎えうつはグループSNEをはじめとするベテランGM。キャラクター、シナリオも当方で用意します。

その他の主な内容　ゲーム大会に参加しなくたって、ロードス夏の陣は超オモシロ企画がギッシリ。楽しめます、遊べます!!　OVA第一巻、第二巻一挙試写上映／ロードスの歌姫シェリー主題歌を歌う／草尾毅、冬馬由美などによるアフレコ・ライブ／テーブルトークRPG「ロードス島戦記」解説／安田均、水野良のQ&Aコーナー／プレゼント抽選会／ロードス島戦記関連商品の展示即売会などなど。

申込方法

①一般参加希望者　官製ハガキに氏名・年齢・住所・職業を明記の上、郵送のこと。

②ゲーム大会参加希望者　官製ハガキに氏名・年齢・住所・職業を明記の上、さらに「テーブルトークRPGの経験回数」（プレイヤーとして何回、GMとして何回か）およびその「種類」（何というゲームを何回やったか）も書くこと。※①、②とも抽選の上、当選者に「招待状」を発送します。申込締切りは7月20日消印有効。「招待状」は1枚につき1名のみ入場できます。

ハガキのあて先　〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部「ロードス夏の陣」（ゲーム大会参加希望者は、「ロードス夏の陣ゲーム大会希望」と書いてください）※ハガキの裏に下の「夏の陣応募券」を必ず貼ってください。

主催：角川書店／角川メディア・オフィス／丸紅／東京放送　協賛：ムービック／ビクター音楽産業／エム・エー・シー／海洋堂

ニュータイプ5周年記念イベントで ロードス島戦記RPG大会 東京

このイベントでは、「ロードス」1、2巻そして「宇宙の皇子・天上編」1、2巻の上映会をはじめ、講演、原画展、即売会などがメジロ押し。安田均&水野良両氏の特別講演ほか豪華ゲストも多数。詳しくは「ニュータイプ」を見よ。



ゲーム大会参加者急募！

角川書店のアニメ情報誌「月刊ニュータイプ」が創刊5周年を記念して、8月16日(木)東京ベイヒルトンにて、イベントを開催する。このイベントでも、なんとロードス島戦記RPG大会が行われるのじゃ。べんりな世の中になったものよのう、ホッホッホッ。そこでこのゲーム大会参加希望者を募集する。官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業を記入の上、これまでにやったテーブルトークRPGの回数（プレイヤーで何回、GMで何回）、そして種類（何というゲームで何回やったか）を書いて下記まで郵送のこと。キャラクター、シナリオ、GM（グループSNEほか）は、こちらで用意するからね。

抽選の上、当選者に「招待状」を発送。締切り7月末日必着。

●ハガキのあて先：〒102 東京都千代田区九段南区4-7-16市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部「ニュータイプ・ゲーム大会」係

（ハガキの裏に下の「ニュータイプ応募券」を貼ってください）

夏の陣 応募券	ニュータイプ 応募券



呪われた
ソーサリアン
ドラゴンコミックス
ソーサリアンシリーズ⑩
定価490円（税込み）
俺に近づくな!!
STORY 渡辺麻実
吉富昭仁
絶賛発売中!!
9月5日発売
羽衣翔先生のメッセージ
羽衣翔先生のメッセージ
羽衣翔先生のメッセージ
天が呼ぶ、地が呼ぶ、女子高生が呼ぶ
イースを描けよとオレを呼ぶ!!
描いててこんな楽しいマンガが、
読んで楽しくないわけがない!!
さあ！キミも羽衣と一緒に、
アドルの冒険に出発だ!!
コンプコミックスDX
イース 2
羽衣 翔
定価890円（税込み）
Falcom
日本ファルコム㈱のライセンス許諾商品です
角川書店


'90, July ON SALE!
宇宙1面白いイコちゃんビデオの魅力をたっぷりお見せします♡
TERRESTRIAL DEFENCE GIRL IKOCHAN
PERFECT BOOK
地球防衛少女イコちゃんパーフェクトブック
A4変型 予価1300円
ビデオ好評発売中!
「地球防衛少女イコちゃん――大江戸大作戦」監督：河崎実 監修：京本政樹 出演：増田未亜・吉野里亜・竹中直人・中村大樹・中山昭二・京本政樹(特別友情出演)他。製作：バンダイ・角川メディア オフィス・リバートップ 発売元：バンダイ VHS カラー55分 ステレオHiFi 税込￥10,094
角川書店


ビッグ・ジェネレーターの謎を求めて
イージィが、アタワルパが……
スニーカー文庫
パンゲア2
松枝蔵人
イラスト
吉富昭仁
コンプティーク人気連載中の
ノンストップアドベンチャー・シリーズ第2巻
8月1日発売
角川書店

HYPER GENETIC CIRCUIT PANGAEA パンゲア

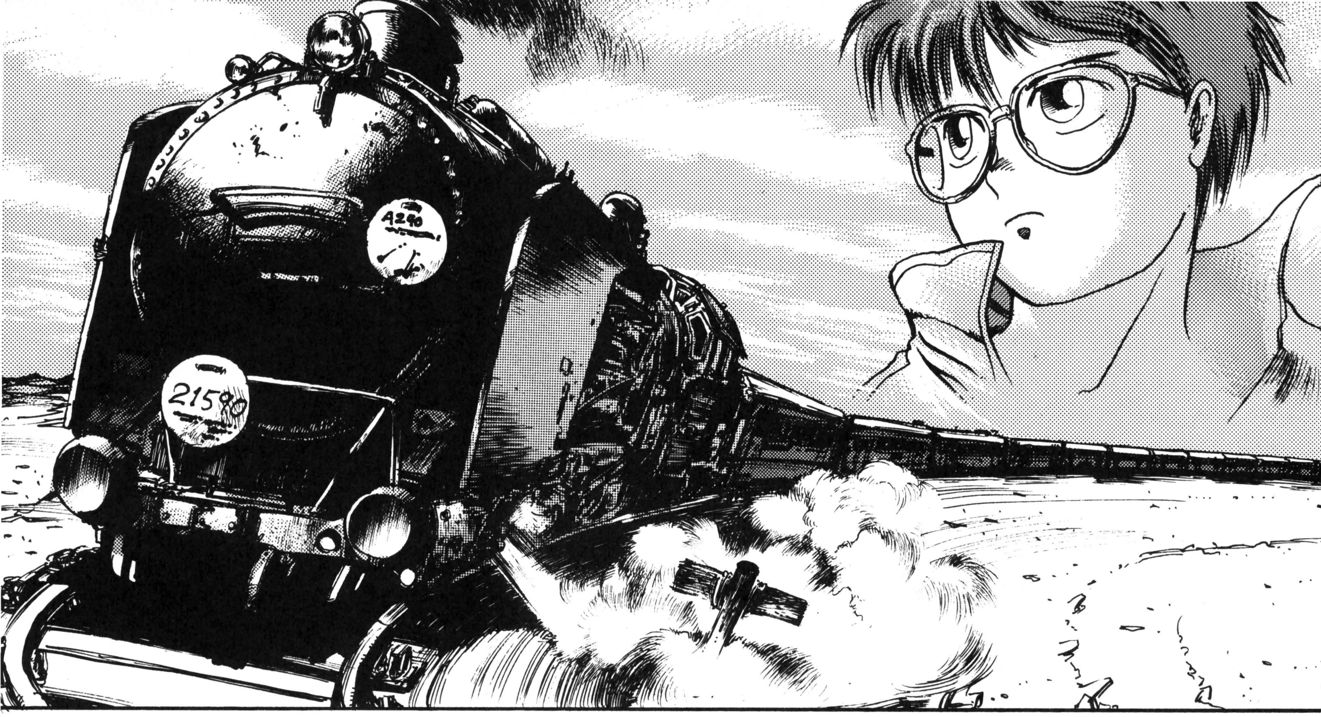


パンゲアニュース速報

きたる8月26日(日)13:00〜14:00、東京、有楽町マリオン8階・コミュニティギャラリィにて『パンゲア2』発売を記念し、松枝蔵人先生の大サイン会をぶっぱなすぞ！　当日は聖(セント)エルザでおなじみの声優さん、鶴ひろみ・山本百合子両氏も登場。パンゲアファン倶楽部員はこぞって参加、松枝先生にどデカい声援をおくるヨ〜ニ！

文・松枝蔵人(まつえだくろうど)
画・吉富昭仁(よしとみあきひと)

第二十話



PART 1

中国大陸への第一歩

水上レストラン襲撃事件から10日後、イージィたちの一行は、観光客をよそおって中華人民共和国・陝西省の省都、西安にむかう列車にゆられていた。

香港で再集合したメンバーからふたりが欠けている。ヨースケとナスターシャである。

あの夜、ナスターシャとヨースケは、ひそかにチャーターしたヘリでヴァルハラの襲撃部隊をひきつけ、マカオの方角の夜空へ飛び去っていった。

そのおかげでイージィたちは難なく脱出することができたのだが、ヨースケたちは待てど暮らせど帰ってこなかった。ナスターシャとメドウズが隠れ家に使っていた裏街のぼろアパートで3日間、今か今かとじりじりしながら待ったが、連絡さえなかった。

「わたしたちも、これ以上ここにいるのは危険だ」

蒸し暑い空気が重苦しく充満した部屋で、最初に口を開いたのはメドウズだった。

「そうだな。これだけの人数が発見できないとあれば、そろそろおとりだったと気がつくころだ。追っていったやつらがもどらないうちに、香港を出たほうがいい」

アタワルパがうなずき、こわれたベッドから立ちあがった。

「ま、待ってよ。ヨースケたちを置きざりにする気？　もしかしたら、ヴァルハラにつかまってひどい目にあわされてるかもしれないのよ！」

ルルが腹だたしそうに怒鳴った。

アタワルパはルルの両肩に手をおき、なだめるように言った。

「チロルの敵の本拠地で、わたしたちの危ういところを救ってくれたのは、ナスターシャだった。彼女ならつかまるようなへまはしないよ。今回は、しかも、彼女が最初から仕組んだ計画なのだからね。ちゃんと逃げのびたにちがいない。そうだろう、メドウズ？」

メドウズは無言でうなずいた。

「じゃ、どうして連絡してこないの？　無事ならまっ先に連絡くらいくれるはずだわ。ねえ、イージィ——」

同意を求められたものの、イージィは黙って下をむいてしまった。

「ルル君、イージィにはその理由がわかっているんだよ」

アタワルパはしずかに言った。

「え？」

「いいかね。きみのご両親——つまり神の使いは、テレグラム・サムというすぐれた人工知能を非常にうとましく思っているようだったのだ。神の使いの指示にしたがってむかうことになった楼蘭に、サムを連れていくのはあきらかに矛盾した行為だ。イージィはきっと悩んでいたことだろう。ヨースケはそれを知って、親友がサムを裏切るのではない形で、サムを楼蘭行きから排除しようとしたのさ……」

（アタワルパはわかっていたのか……）

イージィは、うつむいたままでうなずき返した。

（だけど、それだけじゃないんだ……）

イージィは、テレビで見たことのある日本の終戦直後の買い出し風景のように混雑した西安行きの列車の窓から、どこまでもつづく広大な中国の大地をぼんやり眺めながら、ひとり考えにふけっていた。

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィこと上条泉は、大多国籍企業の令嬢ルルの親捜しに同行したことがきっかけで、世界征服をたくらむナチスの残党ヴァルハラ建国軍と戦いながら、謎の古代機械ビッグ・ジェネレイターの秘密を解明する旅をつづけている。インカの王子アタワルパらと第二のジェネレイターを発見。新たに第三のジェネレイターを探しに中国奥地の廃都・楼蘭をめざすことになった。香港でメドウズらと合流するが、ヴァルハラの待ち伏せにあい、ヨースケとナスターシャはおとりとなって逃亡した——。

（ルルのことだったんだね、ヨースケ。ぼくが急にルルを楼蘭に連れていくって言いだしたものだから、きっとそれを誤解して……）

いや、もしかすると、誤解ではないのかもしれなかった。だが、たとえそうであったとしても、それで親友を失ってしまうことになるなんて、イージィにはたえがたいことだった。恋愛といえば、漠然とした片思いくらいしか経験がなかったのに、いつのまにかこんなむずかしい立場に立たされてしまっている。驚きと当惑が、イージィの心の中で交錯していた。

イージィは、無我夢中でやってきたこの半年ほどの間に、目まぐるしいスピードで周囲の情況が変化してきたように感じていたが、それだけでなく、周囲の変化にもてあそばれているようでいて、自分自身も猛烈な速さで駆けぬけてきたのではなかったのか——対抗するように、自分も変化しつづけてきたのではないのか——そんな風に、イージィもかすかに心の隅で気づきかけているところだったのである。

長い列車の旅のすえに、ようやく西安に到着した。

西安は豊かな歴史をもつ都市である。漢、隋、唐など、中国史を代表する王朝がかつて都とした街——長安がその前身である。日本の平城京、平安京が手本としたとされる、碁盤のように東西と南北に規則正しく道路が走る形が、まずイージィたちの目を惹いた。

はじめて訪れたところなのに、イージィはとてもなつかしい感じがした。

「ビルカバンバを思い出しますね」

通りを行きかう人と自転車の波がなければ、それはたしかにビルカバンバとそっくりの光景だった。

「じゃ、ほら、あそこに建っている高い塔の下に、もしかしてビッグ・ジェネレイターが埋まってるとか……！」

街の中央の広場に建つ鐘楼を指さして、ルルが目を輝かせた。

アタワルパが苦笑した。

「残念ながら、神の石はなんの反応も示していないね。しかし、ビルカバンバと共通項があるとすれば、やはりピラミッドだろうな……」

「えっ、中国にもピラミッドがあるんですか⁉」

イージィは、驚いてアタワルパをふり返った。

「もちろんさ。世界の古代文明で、ピラミッド形をした大建造物がないものなどほとんどない。エジプトには有名な三大ピラミッドがあるし、わがインカはもちろん、マヤ、アステカ……メソポタミアにはジッグラトという塔があったというし、バベルの塔はその最大のものだ」

「いったい、この街のどこにあるの？」

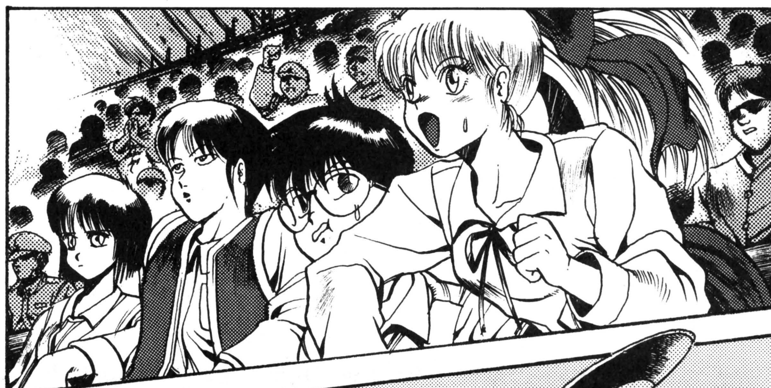
ルルはキョロキョロ見まわしている。

「西に60キロほどのところに、茂陵というピラミッドがある。2000年前、漢の武帝の墓として作られたものだ。これは底辺がほぼエジプトの大ピラミッドに匹敵する。茂陵のさらにむこうにある乾陵は、唐代のものだが、高さが1000メートル以上もあるんだよ」

イージィは、ふと思いついて言った。

「ビルカバンバが本当に神が造った都だとすると、この規則正しい街の造り方やピラミッドは、インカと同じように、古代に神が何らかの影響をあたえた結果じゃないんでしょうか？　墓などではなく、ビッグ・ジェネレイターを保護するための建造物だとか……」

「かもしれん。それは、楼蘭へ行けばわかるんじゃないだろうか……神の使いが、ただビッグ・ジェネレイターを





ヴァルハラ建国軍より先に発見させるためだけに、われわれにあそこへ行けと言ったとは思えないのだよ」
（きっとそうだ……）
楼蘭に何が待っているのか——イージィは、このところの憂鬱な気持ちを、はやく前途への興味と希望に変えてしまいたかった。
「ところで、わたしは楼蘭へ案内してくれる者に会いにいくのだが、指定してきた場所というのがなかなかおもしろそうなところなのだ。きみたちも行ってみないかね？」
アタワルパが連れていったのは、なんと公演中の雑伎団の大テントだった。
華やかな衣装を身にまとい、さまざまな化粧をした人たちが、目にもとまらない剣さばきで舞い、あるいは、長い剣をのみこんでみせたり、たくさんの球をみごとにあやつったりする。ようするに中国版のサーカスだ。
ここで見物していれば、案内人が接触してくることになっている。しかし、そのことをつい忘れてしまいそうなほど、つぎつぎくり出される技はどれもすばらしいものだった。
火を吹きながら踊る出し物が終わると、小さな子供が出てきて、大人のささえる長い棒の上で様々な曲芸を見せた。
「わあ、カッワイイーッ！」
ルルは大よろこびで、技がひとつきまるたびにさかんに拍手している。
「あっ、あぶない——！」
イージィは思わず叫び、観客も恐ろしい悲鳴をあげた。
10メートル近くありそうな棒の上から、子供が落下したのだ。と思うと、子供は空中でクルリと一回転し、みごとに着地してみせた。
場内は割れんばかりの拍手につつまれた。だれもがホッと胸をなでおろし、思わず連れと笑みをかわした。
「あれ、具合でも悪いんですか？」
イージィは、まっ青な顔をしているアタワルパに問いかけた。
アタワルパは緊張した表情のまま、わきの下から一本の短剣を抜き出した。
「これが今、舞台の上からとんできたのだ……」
「な、なんですって——!?」
イージィ、ルル、リャカは、ギョッとして顔を見合わせた。

PART 2

楊貴妃の亡霊……!?

西安の街に夕暮れがおとずれた——。
香港のように、夜どおし華やかなネオンが輝き、観光客があふれかえるといった光景がないかわりに、もともと派手でにぎやかなことを好む国民性もあるだろうが、街路にはかん高い中国語の会話とあかるい笑いが行きかい、家々の窓辺には中華料理独特の油っこい、強烈な香りがただよう。
250万の人口を擁する西安市は、巨大な街のつくりのほかにはこれといった歴史的建築物は残されていないが、このときばかりは古都長安の昔日のにぎわいをしのばせる。
「——で、ヴァルハラ建国軍らしき者の姿はなかったというのだな？」
アタワルパの話を聞き終えると、劇場で投げつけられた短剣を注意深く調べながら、メドウズがたずねた。彼は、香港から発送した武器や車を受けとりに行き、同行しなかったのだ。
「ああ。舞台にいた者は、全員息の合った芸をしていた。中国の、しかも曲舞団なんかにまでヴァルハラの手の者がもぐりこんでいるとは思えない。客の中に西欧人らしい観光客はまじっていたが、わたしを狙って短剣を投げられるような位置にはいなかった」
アタワルパは断言した。
「それよりも、問題は、短剣にむすびつけられていたこの文書のほうだ」
アタワルパは小さな紙片をメドウズに示し、それからイージィに手渡した。
「今宵10時、華清池に来るべし……そんな意味じゃないでしょうか」
イージィは、漢文の授業を思い出しながらそこに書かれている文を読んだ。
「ワナだという恐れはないのか？」
メドウズが念をおす。
アタワルパは、口の端に皮肉っぽい笑みを浮かべて言った。
「さあね。今のところ、ヴァルハラ建国軍以外に敵がいるとは思えない。要は、きみの優秀な部下であるナスターシャがどれくらいうまく敵をまいてくれたかどうかってことだな」
「だったら問題はない——」
あっさり答えると、メドウズは上着の下の拳銃をたしかめて立ちあがった。
華清池へ行くことに決まった。

華清池とは、西安の郊外、驪山のふもとにある保養地の名称である。唐の玄宗皇帝が、絶世の美女として名高い楊貴妃と愛をささやきあったと伝えられる、景勝の地である。
イージィたちが華清池に到着したころには、観光客もほとんど西安に帰ってしまい、あたりはひっそりとしずまりかえっていた。
池のほとりに出ると、照明灯というにはだいぶおそまつな電球の明かりが水面にゆらめいており、微風にそよぐ柳を暗闇がふちどっている。池の中に船を模した石造りの涼み台が浮かび、あちこちにそりかえった屋根をのせたあずまやがこしらえてある。
「幻想的……っていうか、なんかブキミなムードね」
ルルはイージィの腕にすがり、小声でささやいた。
「う、うん。日本じゃ、こういうのを『まるで幽霊が出そうな雰囲気』っていうんだよ」
まさか幽霊が出るとは思えないが、奇妙な形で呼び出されたこともあって、いったいだれが、どこにひそんでいるのかと考えると、うす気味悪いという以上のものがある。
「ぞろぞろ歩いていては、物陰から狙われたらふせぎようがない。アタワルパ、おまえたちはこのあずまやに隠れていてくれ」
そう言いおいて、メドウズはふところの拳銃にそっと手をそえ、あたりに気をくばりながら用心深い足取りで回廊を渡っていく。
アタワルパは、マシンガンに暗視スコープをとりつけ、石造りの手すりに身を隠してメドウズの周囲を警戒する。
「……そろそろ10時ですよ」

楼蘭への旅にそなえて香港で買ってきたダイバーズ・ウオッチの夜光板をのぞきこんで、イージィがささやいた。

カサッ……

頭上でかすかな物音がした——と思うと、あずまやの屋根の端にニュッと黒い影があらわれた。

「アタワルパ、あぶないっ！」

イージィは叫んだ。

アタワルパはとっさに横に身を投げ、真上からとびおりてきた影の蹴（け）りを紙一重の差でかわした。そのまま床をころがって距離をとり、マシンガンをかまえようと身を起こす。

が、影の動きはそれいじょうにすばやく、奇妙だった。最初の一撃がかわされてちょっとバランスをくずしかけたものの、石の床にたたきつけられると思いきや、手すりをトンと蹴って空中で反転し、アタワルパの狙いとはちがう方向に跳んで着地する。

「何者だっ——」

アタワルパは体をすばやくひねり、マシンガンの銃口をむけ直す。

それよりはやく、影はふたたび跳躍していた。クルッ、クルッとめまぐるしく空中転回して、たちまちアタワルパのふところに接近する。

アタワルパは、影のうしろにいるイージィたちが気になって、一瞬トリガーをひくのをためらった。

「ハイヤッ——」

かん高いかけ声とともに、影の片足がマシンガンの銃身を蹴りあげた。

マシンガンが空中へとぶ。

影が、それを追って動いた。

方向がイージィに近かったことがさいわいした。とっさにイージィが進路に体を投げだすと、影はよけきれずに足をひっかけ、手すりをこえてあずまやの外にころげ落ちた。

「よし、それまでだ。動くと撃つぞ」

いつのまにか、池のむこうに行っていたはずのメドウズがもどってきていたのだ。ポケットライトをとりだし、起きあがりかけた影を照らしだす。

「おまえ……子供か!?」

まぶしげに手をかざして顔をそむける前の一瞬に、イージィにもそのおさない顔が見てとれた。

（あっ、あの子は——！）

「おまち、ください、ませ……」

朱塗（しゅぬ）りの柱のかげから、たどたどしい英語が聞こえた。

イージィたちが思わずそのほうをふり返ると、子供はすばしっこくメドウズの横をすりぬけ、声の主にすがりつくように駆けよっていった。

「どなた、アタワルパ、いいますか？」

声の主は子供を抱きよせ、艶然（えんぜん）とほほ笑んで問いかけた。

イージィたちは呆然として、返事をすることもできなかった。

それは、美しく若い女性だった。長い髪を昔風に結いあげ、歴史絵巻から抜け出してきたような、優雅なうすぎぬの宮廷衣装をまとっている。

「楊貴妃の亡霊……」

アタワルパがうめくように言った。

そう錯覚するのも無理はない。その衣装は、曲舞の前に演じられた、殺された楊貴妃が玄宗との悲恋を嘆くさまを描いた舞いで、楊貴妃の亡霊が着ていたものだったのだ。しかも、そこに立っている女性こそ、ほかならぬ楊貴妃を演じたその当人だったのだ。

女はゆっくりと首をふって、これが幻想やワナでないことを示した。

「いいえ。わたし、楼蘭へ連れてく、約束した者——麗雲（リーユン）いいます。この子、陽龍（ヤンロン）、あなた方を、わたしたちの故郷へご案内、いたしますです——」



PART 3

怪盗どもの密談

イージィたちが西安に到着した１週間ほど後、タイの首都バンコクでは、近ごろ上流家庭や商家を専門に荒らす男女２人組の強盗のことが、街の話題をさらっていた。

うわさでは、男のほうは飢えたけもののような目をしており、凶暴で残虐、押し入った先々で若い娘を見つければ、それが使用人でもかまわず殴りたおして乱暴をはたらくという。女のほうはといえば、燃えるような赤毛の冷静沈着な白人美女で、相棒の男をアゴで使い、けっして証拠をつかまれるようなミスをおかさない……。

「あら、そんなうわさが立ってるの。怪盗ルパンみたいね。気分いいじゃない、凶暴な相棒さん」

話を聞いて、暗がりで横になっていた女がムックリと起きあがった。

「ケッ、よく言うぜ。色情狂呼ばわりされて、だれがうれしいもんか」

男が、水上市場で買ってきたあげものの包みをほうりだし、ふてくされて汚い床の上にドッカと腰をおろした。

外はむせかえるような南国の雨だ。仏教国タイでは無数にある寺院だが、中にはこのような荒れ寺もある。この２人は３、４日前からここにころがりこんでいた。

女は、すねた男の横顔をおもしろそうにのぞきこんで言う。

「でも、こないだ、あんたがしのびこんだ部屋から、小間使いの女の子が裸でとびだしてきたじゃない」

「あれか。主人のスケベじじいがあの娘にちょっかいだしてやがったから、こらしめてやったのに、おれのせいにしてごまかしたにちげえねえ」

「じゃ、例の、政府高官の私邸で娘を殴りつけたことはどうなの？」

「おれに色目を使って、両親はどうなってもいいから、自分だけ助けてくれなんぞとほざいたのさ。ああ、今思い出しても腹がたつぜ」

女は意地悪そうにニヤリとした。

「そうよね。同じご令嬢でも、ルルお嬢さまは、けなげにも両親を探して山奥や砂漠のまん中にまで行こうっていうんだから――」

「うっせえ。そのことはもう言うなっていっただろ！」

男はまっ赤になって怒鳴った。もちろん、それはヨースケである。

女――つまりナスターシャは、そんなヨースケを見てケラケラと笑った。

「だが、いつまでコソ泥のまねをしてる気なんだ？　マニラのときみたいに、また足がついちまうぜ……」

ふたりは、香港からマカオまでヘリで逃げたあと、手はずどおり貨物船に乗りこんでフィリピンのマニラに渡った。そこでも派手に泥棒をはたらいたのだが、それはヴァルハラ建国軍の目をイージィたちからそらすためだった。

狙いどおりヴァルハラの追っ手がやって来たのはいいが、あやうくつかまりかけ、命からがらこのバンコクへ逃げのびたのだった。

そうしたら、こんどは金が底をついた。世界中を逃げまわるためには金はいくらでも必要だ。逃亡資金をつくるために、本気で強盗をしなくてはならないはめになったのだ。

「そうね。ふたりきりだとわかれば、おとりの意味もなくなってしまう……そろそろあいつに役立ってもらうころかしら――」



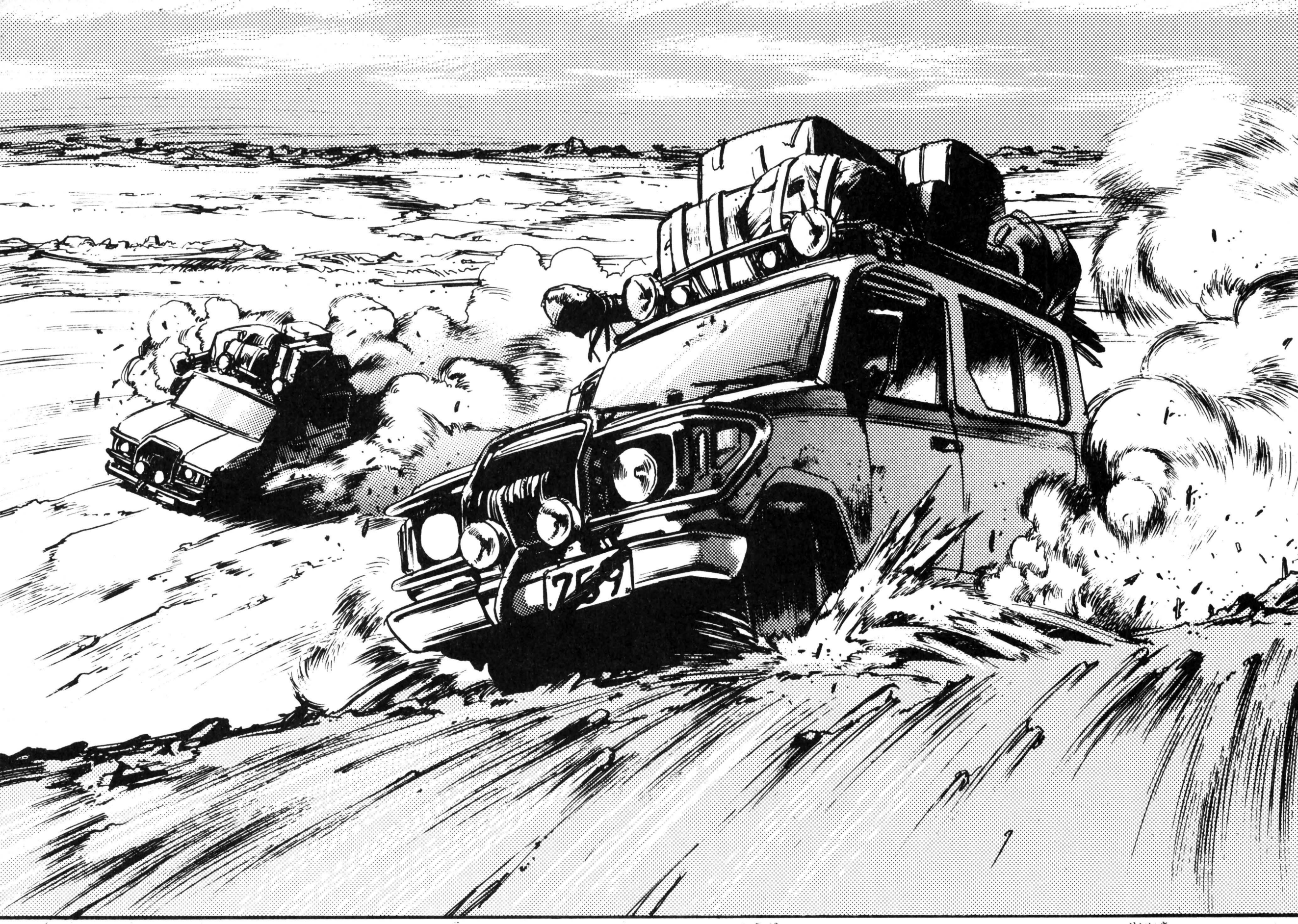
そう言って、ナスターシャは崩れかけた壁にたてかけてあるコンピュータと小型アンテナを指さした。
「じ、冗談じゃねえ！　サミュエルズ教授から金をもらうのはいいが、教授を通じてイージィにおれたちの居場所がわかれば、あいつのこった、きっと引き返してくるにきまってるぜ」
「大丈夫よ。あの連中は、今ごろ砂漠のまっただ中だもの」
「なるほど、そうか……」
「それに、あたしにもうひとつ考えがあるの。おとりになって逃げまわってるだけが能じゃないわ。ヴァルハラが、メドウズたちを追っかけるどころじゃないようにしてやるのよ……」
ナスターシャは不敵に笑った。

教授は、オホーツク海に面した北海道のある村に、一軒の廃屋（はいおく）を買った。荒涼とした海岸がマサチューセッツを思い出させるというのが、ここを選んだ理由だった。日本製のコンピュータ機器を山ほど買いこみ、悠悠自適（ゆうゆうじてき）、勝手気ままな生活をはじめていた。
久々に入った通信は、そんな教授を心底驚かせた。
「なんじゃと！　では、イージィからコンピュータを奪ったというのか!?」
「だから言ったろ。これはイージィを助けるためなんだってば」
「ウムムムム……」
教授は、驚きと興奮で激しく高鳴る胸の鼓動を必死でおさえた。
「なあ、たのむよ。おれたちに力をかしてもらいたいんだ」
「金ならいくらでも必要なだけおくってやる。じゃが、もうひとつの頼みのほうは……」
「そっちのほうが、ずっと重要な問題なんだ。とにかくやってみてくれよ。じゃあ、返事まってるからな――」
ヨースケからの通信は切れた。
『教授――』
すぐにサムが呼びかけてきた。
「今のやりとりを聞いたじゃろう」
『はい。イージィは、〝神〟という存在を優先して、わたしをじゃまに思ったのでしょうか？』
「それはちがう……と思う。〝神〟なる者が、おまえをともなっていてはイージィに見せようとしないかもしれない秘密を、イージィはぜひとも見る必要があったのじゃ」
『しかし、イージィはビルカバンバで、隠しごとをするのはパートナーとして失格だ、という意味のことを言いました。それは隠しごとではないのでしょうか？』
教授はしばらく考えこみ、ややあって答えた。
「サムや、こう考えてはどうじゃろう。イージィは、見てきたことをきっとおまえに話してくれると、わしは信じておる。信じる――ということはむずかしいことじゃが、おまえもそう努力してみてくれまいか」
『しかし、教授――』
教授はビクッとした。サムの電子合成音の声が、なぜかいつもより冷たい響きをふくんでいるような気がしてならなかった。
『わたしなりに〝神〟の概念について調べてみました。あまりにもあいまいです。それにもかかわらず、同時に、これほど人間にとって絶対のものはないようです。〝神〟なる者は、人間の自由意志を認めません。イージィは、その〝神〟にしたがおうとしているのではないでしょうか？』
「……サム。人間は死すべき存在じゃ。弱いものなのじゃ。秘密を最後までつきつめるより、平穏と神秘を好む。……だが、イージィはちがう。イージィは……」
『わかりました、教授。イージィが自分の目で〝神〟の秘密をたしかめようとするなら、わたしもそうします。ヨースケの申し出を受けましょう』
「そうしてくれるか！」
『ただし――ヨースケはパートナーではありません。あくまで、わたしはわたしの目的をはたします』
教授は、首すじを冷たい汗がつたいおりていくのを感じた。

『ヨースケ、あなたに協力します』
バンコクの荒れ寺に、サムの電子合成音が流れだした。
「そうかっ！　やったぜ、ナスターシャ。これでヴァルハラのやつらにひと泡ふかせてやれるぞ！」
「ええ。こっちが攻めこんでいけば、きっとあせるにちがいないわよ」
ヨースケとナスターシャは、しっかりとお互いの手をにぎりしめた。
『さっそくですが、ヴァルハラの最新情報をお知らせします。新たにビッグ・ジェネレイターが発見されました』
「おおっ――！」
『場所はアフリカ大陸中央部、ナイル河の水源のひとつとされるルウェンゾリ山――通称〝月の山〟と呼ばれる山中です――』

PART 4
いざ、シルクロードへ！

シルクロード――古代、東の中国と西のペルシャ、ローマをむすんだ、それは長く険しい道であった。
その名は、長安からはるか西の彼方へと絹が運ばれていったことに由来する。だが、シルクロードの意義は、そうした物資の交易のみにとどまらず、人、宗教、美術など、文化全般におよぶ交流があったことにある。
シルクロードが、今日（こんにち）もなお新鮮な驚きをもって見直されつづけているのは、その交流がめくるめくばかりみごとな遺産、成果をのこしたことともに、それに従事した人々が、20世紀末においても人の侵入をこばんでいる、果てしなく、荒々しい、大自然の荒野に勇敢に挑んだという事実が、現代人を畏怖（いふ）させ、ロマンチックな夢想にさそうからであろう。
（楼蘭は、シルクロード最大の難所に埋もれているんだ――）
そう考えると、イージィの想像は、せつないほどかきたてられるのだった。
西安を出発してすでに一週間あまり。黄河を渡ってからは、南の祁連（きれん）山脈の山なみと北のゴビ砂漠にはさまれた帯状の道――河西回廊（かせいかいろう）を行く日がつづいている。



回廊といっても、はっきりした道路がついているわけではない。けものの姿も鳥の影も消え失せ、連日強風が土ぼこりを巻きあげて視界をとざす。風がやめば、こんどこそ地の果てかと思わせる荒涼たる風景だ。

「ねえ、こんな荒野にまだ人の住む街がほんとにあるの？」

ルルが、道案内の陽龍少年にむかって、おびえたようにたずねかける。

陽龍は、ルルのひざにチョコンと腰かけ、いたずらっぽい、そのくせ奇妙に鋭い目で前方を見やったきり、答えようともしない。

そもそも、ことばが通じているかどうかもさだかでないのだ。ただ、１日に数回、突然「あっち！」とか「こっち！」とかひと言叫んで指さしてみせるだけである。

「どうもおかしいな。地図によれば、そろそろつぎのオアシス都市に着いていてもいいころなんだが……」

メドウズが、めずらしく当惑した表情でつぶやき、横目でチラリと陽龍のほうを見やる。

メドウズが陽龍の案内を疑うのも無理はなかった。最初の関門、黄河を渡るときに、もう陽龍はとんでもない場所を指示して、みんなをめんくらわせていたのだから——。

華清池に出現した謎の美女麗雲は、案内人が10歳たらずの子供だと知って驚くイージィたちに言った。

「だいじょうぶ。この子には、たくさん、父と母、ついています。彼ら、ちゃんと、道、教えてくれます」

麗雲の顔は真剣だった。麗雲はまだ20歳そこそこにしか見えないのに、なんと陽龍の母親なのだという。

２台のジープは、とうとうゴツゴツした岩場に立ち往生してしまった。

メドウズとアタワルパが手分けして道を見つけにいっている間、イージィたちは強烈な日光をさけて岩の影にかたまって食事をとった。

「ほら、これがチョコレートよ。とってもおいしいでしょ？」

陽龍はどういうわけか、奇妙にルルになついている。チョコレートで汚れた口のまわりをふいてもらいながら、うれしそうに目を細めた。

「ねえ、リャカ。あの子はいったい何者なんだろうね？　昔この西域にいた遊牧民の子孫であるらしいことだけは想像がつくけど……」

イージィがたずねると、チロル以来超然として落ち着いた雰囲気をただよわせているリャカは、すんだ瞳でジッと陽龍を見つめてつぶやいた。

「シンガポール在住の華僑に案内人を紹介してほしいとたのんだとき、『それならうってつけの者がいる。なんでも、生まれてから行ったこともないはずの砂漠地帯のことを、ことこまかに説明してみせるということだ』——そう言っていました」

「そ、それが、陽龍なのかい？」

リャカはうなずいた。

そこに、アタワルパがかなりあわてたようすでもどってきた。

「これを見てくれ——」

アタワルパは、赤さびた鉄のかけらをリャカの手のひらに置いた。

「十字架……のようですけど。でも、どうしてこんな場所に？」

リャカがいぶかしげにたずねた。

「イージィ、ネストリウス派を知っているかね？」



「ネストリウス派……ああ、景教のことですね。ローマ帝国で迫害され、東方へひろがっていったという……。あっ、それじゃ、ここは……!?」

アタワルパは大きくうなずいた。

「そう、ここは、古いシルクロードのオアシスだったのだ。むこうの岩山の間に、干上がった泉の跡があった。十字架のほかにもいろいろある」

「ということは、陽龍が道をまちがえたんじゃなくて……」

「あの子供は、大昔のシルクロードを案内しているのだ。それでわかったぞ。黄河を渡るとき、目の前に鉄橋があるというのに、ぜんぜん別の場所を示したのも、昔の渡し場を通ろうとしたからなのだ！」

３人は思わず顔を見あわせ、それから奇妙な異物を見るように、ルルと遊んでいる子供のほうへ視線をむけた。

メドウズにそのことを話すと、信じがたい表情はしたが、すぐに実際的な問題にたちもどって決断をくだした。

「過去のシルクロードの遺跡をめぐっているのでは、水や食糧の補給がままならん。楼蘭に近づくまでは現在の地図にしたがったほうがいいな」

幼い不思議な同行者についての疑問はそのままになったものの、旅は安定したものとなった。

1000キロ以上におよぶ河西回廊をようやくぬけると、最後の拠点、敦煌が近づいてきた。ここまでで、すでに20日間が経過していた。

「わたしたちの選んだ経路では、つぎの敦煌が、人の住む最後の場所となる。今までは比較的天候にもめぐまれ、順調に進んできたが、これからはそうはいかない。敦煌に到着したら、たっぷり休養をとってくれ」

今ではこのパーティのリーダーとしてアタワルパさえ認めるようになったメドウズが、表情をひきしめて言った。

しかし、遠くに敦煌らしい集落の姿が見えはじめたとき、それまで自分の道案内が無視されてもたいして気にする風もなかった陽龍が、今回にかぎって、どういうわけかはげしく首をふり、メドウズのとろうとしている進路に反対した。

「ええ。ねえ、陽龍、いい子だからおとなしくしててね」

だが、いくらルルがなだめても、陽龍は暴れるばかりだった。

「メドウズ、待ってください。陽龍は南のほうをさかんに指さしています。敦煌の南といえば、莫高窟があるところですよ」

イージィが言った。

「莫高窟？」

「千仏洞のことだな。山の崖に何百もの横穴が掘られていて、1000年以上の年月にわたって、無数の仏教壁画が描かれ、仏像が置かれているところだ。あそこに何かあるのか？」

アタワルパは首をひねった。

「ええ、もしかしたら、重要な手がかりがあるのかもしれませんよ」

イージィがうったえるように言うと、メドウズとアタワルパが無言で顔を見あわせた。

数分後、ジープは南へ――莫高窟、敦煌千仏洞へむけて砂塵をけたてて疾走していた――。

つづく

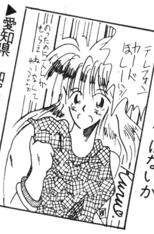
パンゲアFAN倶楽部

松枝蔵人の談話室

K.MATSUGAE

スニーカー文庫から〝パンゲア２〟が８月１日にでる。よろしく！

▼愛知県　加賀成行



キミの絵には訴える力がある。考えてみようではないか

▼神奈川県　たけぽい君



今度はこの落ちできたか。ウ〜ン。スクリーントーンで合格

▼熊本県　養田辰喜君



テレグラム・サムへの声援はめずらしい。ありがとう！

▼神奈川県　ナスターシャ♡さん



再登場のナスターシャこんな姿もなかなかですね

▼福岡県　TRANE君



なかなか面白い絵なのでつい載せてしまいました

▼島根県　飛雲使い礼乃君



3人＋クロンボ君も君の絵になってますね。ありがとう！

▼福島県　土屋武美君



皆、新しい登場人物には敏感ですねえ。こんな顔でどうですか？

吉富昭仁の仕事小屋

A.YOSHITOMI

暑くなってきて、松枝先生からいただいたクーラーの有難さ。感謝!!

▼愛媛県　ファイターP君



リャカは神秘的なので、これから描くのが楽しみです

▼大分県　小野涼司君



およそパンゲアとはかけ離れていますが、どうぞヨロシク！

▼長崎県　小柳優子さん



ご声援ありがとう。高3のときからパンゲアを描いてました

▼岩手県　98太郎君



う〜ん、なかなか。それにしてもおそろしい兄妹愛だね

▼奈良県　琴辺紀音さん



いーなあ……水着。……いーなあ。だはははっ！

▼茨城県　前川謙一君

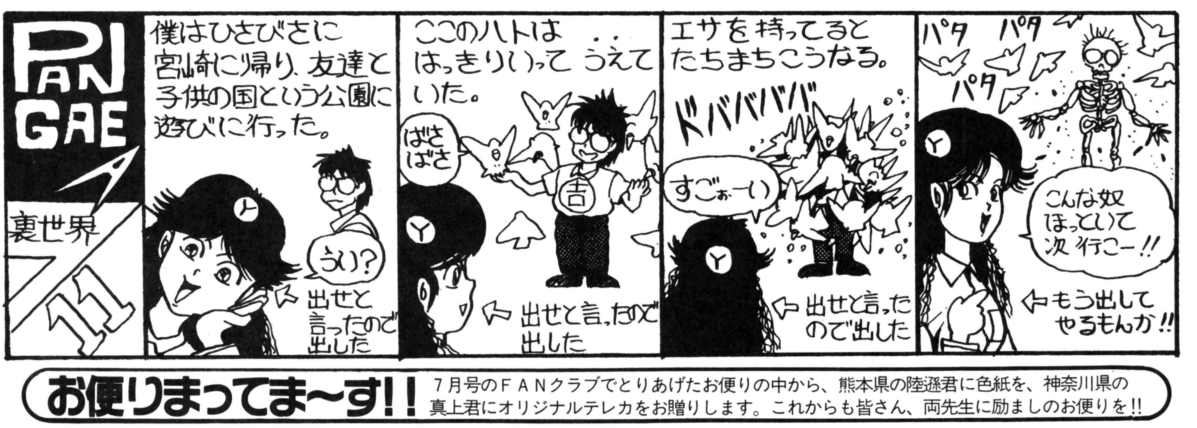


メガネなしのイージィの顔はこれが初めてじゃなかったかな

▼三重県　白木紀輝君



夏は汗で、絵の原稿がヨレヨレになるので辛い!!

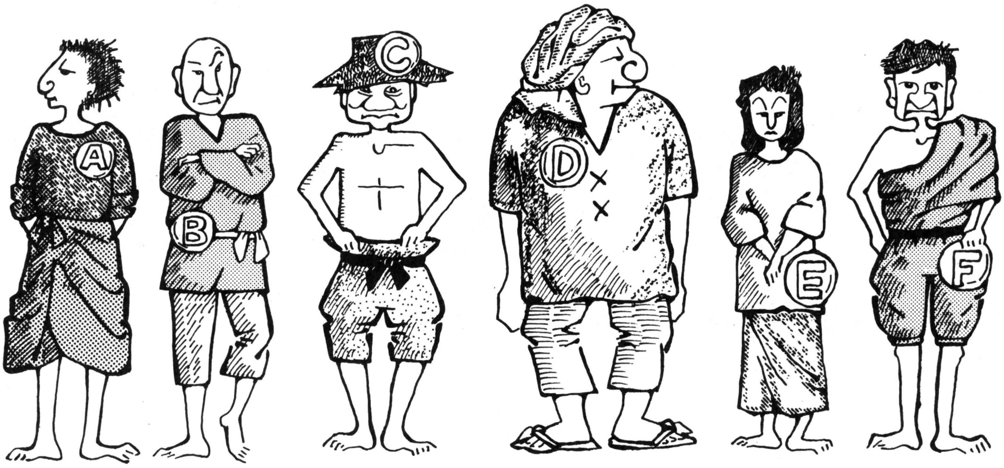


お便りまってま〜す!!　7月号のFANクラブでとりあげたお便りの中から、熊本県の陸遜君に色紙を、神奈川県の真上君にオリジナルテレカをお贈りします。これからも皆さん、両先生に励ましのお便りを!!

第20回
パンゲアWORLD-WIDEクイズ

バンコク狂言強盗クイズ

クイズデザイン／スタジオKAB
クイズイラスト／松井良子



急展開をみせる本編では、バンコクに逃げのびたヨースケとナスターシャが逃亡資金確保のため、強盗をはたらくという場面がありました。これに材をとって強盗当てクイズだ。

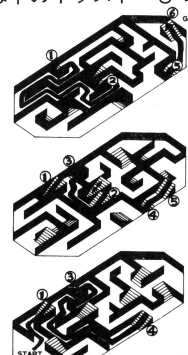
ここにバンコクの町を荒らしまわる２人の強盗がいます。Ａ～Ｆの６人の被害者が名のりでて、次のような証言をしています。

Ａ「私の他にはＢＣＦが被害にあってます」
Ｂ「狂言犯は私です」
Ｃ「Ｆはウソつきです」
Ｄ「ＢさんとＥさんのどちらかは狂言強盗です」
Ｅ「ＢＣとＦ、それに私は被害者です」
Ｆ「Ｂはウソつきです」

ポリグラフを使って調べたところ、なんと犯人以外の５人がウソをついていたと出ました。６人相互の証言を検証すると狂言強盗の１人がこの人物らしい。さてその人物は？　証言の事実関係を、何らかの表にしてチェックをすると、その該当人物が浮かびあがってくるかも。さあ、犯人は誰か？　人物の記号を書いてＷ・Ｗクイズあてに送ってくれ！

第19回脱出クイズ答え

前回はちょっと簡単だったかな？
答えは下のイラスト〝６つ〟だ！



めっせーじふろむ　松枝蔵人

スニーカー文庫版『パンゲア』第２巻の発売日が決まった。７月下旬には全国の書店にならぶ予定だ。第１巻同様に、大幅な書き直し、加筆をおこなった。さらに、第１巻の摩訶不思議なプロローグの続編を、インターリュードとして書き下ろした。今回は、◯◯◯◯の▲▲から☆☆年後、例の◇◇がどうなったのかお話である。これが最終巻までいくと本編とクロスすることになっている。いわばパンゲア・ワールドの基本設定である。原則的に連載を読んでいるだけでも話は十分理解できるはずだが、連載が原型だとしたら、単行本は増補決定版にあたる。作者としては、納得がいくまで仕上げた決定版もぜひ読んでほしい。感想もどしどし寄せてもらいたいと思う。よろしく。



リーダーズチャレンジ

原作:ガイナックス
ゲームデザイン:黒田幸弘
コンセプト:A.C.M.E.
アシスト:坂本ネコマタ丸
プログラム:M&Fプロダクション
イラスト:ふじたゆきひさ

トップをねらえ! NeXT GENERATION

音波兵器「ミンリンレイ」の争奪戦は予想以上の激しい戦いとなり、なかには無事に帰艦できたA・アーマー数が参加数の3分の1以下という艦隊まで出た。艦隊戦の回数もじつに17回を数え、前回よりも4回増。さらに全作戦終了までに両軍合わせて7艦隊もが壊滅、撤退という事態になった。

銀河連邦連勝、音波兵器奪取に成功!

巨大な小惑星群によって閉ざされた宙域、スピット36星域。音波兵器を渡す代償としてシリウス艦隊からの護衛を連邦に依頼した海賊小拠点の首領ボイ・フォッカーは、基地シャオパイロンの中で不気味にほくそ笑んでいた。

「連邦もシリウスも総出撃か。ご苦労さんなこった。ま、おたがい潰しあってくれればよし、でなくても策はあるさ……」

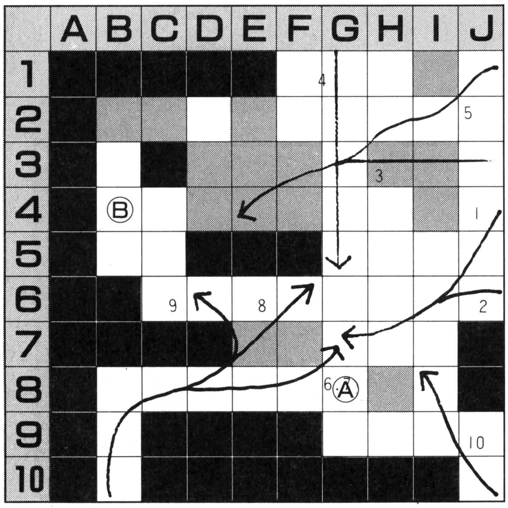
はたして音波兵器「ミンリンレイ」はいずれの手に落ちるのか。３勢力の思惑がからむ一戦は、早くも乱戦の気配が漂っていた。

序盤戦、Ａ・アーマー部隊が何度も遠距離攻撃を繰り返すが、各艦隊ともなかなか体勢を崩さない。なかでも独立機動艦隊は連続して７回以上もの攻撃を受けたが、スエゼンの確実な指揮により危機を乗り切る。戦いの天秤が動き始めたのは、連邦第一艦隊と魔龍方陣艦隊が激突してからであった

フェルディオンを擁(よう)する連邦第一艦隊は怒濤の快進撃を見せ、なんと駆逐艦３をはじめとする12隻の艦船を瞬時にして撃沈する。が、魔龍方陣艦隊もカーリー作戦部隊の働きによりすかさず駆逐艦３、空母１、偵察艇１を沈め反撃。両艦隊とも一歩もゆずらない。だが、さすがの魔龍方陣艦隊も第二遊撃艦隊の奇襲には打つ手がなかった。エルフィン・リーは魔龍方陣艦隊の位置を確認するや、前司令のかたきを討つ機会をうかがっていたのである。かくして魔龍方陣艦隊は無念の撤退。そしてそのころ、近くの宙域ではサラスヴァディ、ラクシュミー艦隊が大きな壁に直面していた。ボドルザーである。

ドルメはここで旗艦のインドーラ以外の艦をすべて後方へと下げた。この作戦は見事的中、ボドルザーの主砲はインドーラの強固な装甲を破ることがついにできず、焦る海賊の衛星にイン

今回の作戦マップ



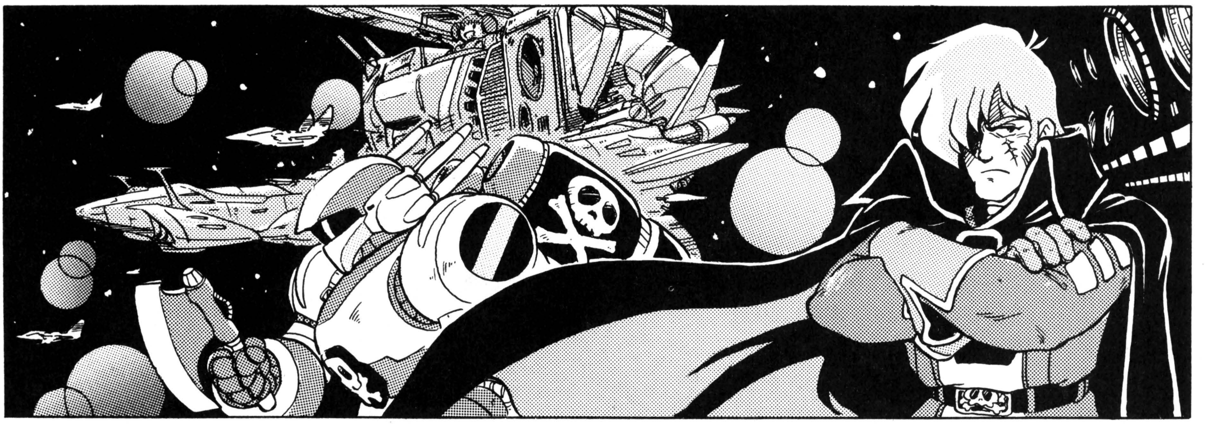
マップ：Ⓐ攻撃衛星ボトルザーⒷ海賊基地シャオパイロン。薄い部分はアステロイド、濃い部分は侵入不可の小惑星群

正しいシナリオの選択肢

音波兵器奪取の第１選択の正解は今回の作戦経過から考えると３つ。すなわち第一遊撃艦隊の③（海賊船待ちぶせ）と独立機動、パールヴァティ艦隊の④（敵軍の艦内を捜索）である。ところが独立機動艦隊は第一遊撃艦隊に対して勝利をおさめることができず、パールヴァティ艦隊は第一遊撃艦隊にかろうじて勝利したものの損害が著しく、戦力的に十分でなかった。

第２選択の正解は、作戦全体の流れを見ると、⑤（破壊しない程度に攻撃）。音波兵器が一艦隊を壊滅させたということを考えると、大きさもある程度あるものと判断できるため（事実小型艦程度の大きさであった）、単独で奪取(①)できるものではなく、②③④では今回の経過では間に合わないと思われる。

よって成功チームは第一遊撃艦隊所属③⑤から選び出された。



ドーラの光爆魔導砲が炸裂！　ボドルザーは一瞬にして宇宙塵と化し、両軍の艦隊は一気に接近する。

戦闘は連邦第一、第二艦隊対パールヴァティ艦隊と、第二遊撃艦隊対サラスヴァディ、ラクシュミー艦隊の２つにわかれた。最初に撤退したのは第二遊撃艦隊。シリウス主力２艦隊による圧倒的な破壊力の前に巡洋艦２、駆逐艦７、空母１、偵察艇５を失う大敗戦を喫したのだ。だが、それとほぼ同じ状況で戦闘を強いられたパールヴァティ艦隊はあざやかな作戦を展開。損害を駆逐艦３、偵察艇３にまで抑える。両軍はここで一時小康状態を迎え、それぞれのルートでシャオパイロンに向かって進軍し始める。

そのころ第一遊撃艦隊は、シリウスの攻撃の間隙をぬい、驚異的な速さでシャオパイロンに到着。潰し合いのスキをついての脱出の機会をねらっていた海賊のもくろみは、はずれる。タカナシ司令は音波兵器の譲渡を要求。ところがボイ・フォッカーは「脱出が先だ」と頑強に主張。司令は、マシーン兵器数機を艦に同乗させ、兵器を確認するという条件つきでこの提案を呑むことにした。ゲートから発進する宇宙船団。A・アーマー部隊が速度をゆっくりとそれに同調させる。ところがそのとき、突然海賊船が大爆発。あたり一面は光とエネルギーに包まれた。船団はダミーであり、その混乱にまぎれて本物の海賊船団は逆のゲートから脱出。ボイ・フォッカーはいよいよ本性を表わしたのである。

さらにフォッカーは音波兵器の使用を命令。船団後方に位置していた小型艦の艦首が妖しく光りはじめる。危うくA・アーマー部隊がその餌食となるところだったが、１機のA・アーマーがバスターソードでその艦首を攻撃。危機一髪で兵器の発動をくいとめた。チーム「STARION」の乗るA・アーマーは司令の指示もあって、早期から基地のゲートに注意を払っていたのである。かくしてこのチームの働きにより艦隊は救われ、船団こそ混乱のなかでとり逃がしたものの音波兵器を搭載した艦だけは捕獲に成功したのである。

海賊船団撤退の後、偵察護衛艦隊ほか連邦３艦隊も海賊基地に到着。そこへシリウス３艦隊が突撃し、７艦隊入り乱れての大乱戦となった。独立機動、パールヴァティの２艦隊が第一遊撃艦隊と交戦するが、ついに音波兵器を発見、再奪取することはできず。第一遊撃艦隊は撃破されるものの、音波兵器を隠し持ったまま同宙域を離脱した。シリウス艦隊はその後も執拗（しつよう）に攻撃をしかけるが、もはや単なる消耗戦。両陣営とも戦闘宙域より離脱する。

結局、音波兵器は中枢部分が破損したとはいえ、連邦の手に。しかし、宇宙海賊船団はほとんど無傷のまま、シリウス、連邦の手をのがれ、自由に宇宙を飛び回っている。今回の作戦の真の勝者は連邦ではなく宇宙海賊だった、といえるかもしれない……。

銀河連邦

トップエース

チーム名：打倒!!　マンダラ級大戦艦

キャラクターの特徴・性格

リー(♂)
フォー(♀)
2人とも海賊に恨みをもつ
本名：リー・マフティ
フォー・マンセル

＊イラスト・文章でどうぞ

パイロット
クレイジー・リー
ナビゲーター
クレイジー・フォー
担当コーチ
まことちゃん
第一遊撃艦隊
遊撃部隊所属。
攻撃Ⓐ12㊙3。

トップスコアラー

チーム名：億万長者

キャラクターの特徴・性格

パイロット…わがまま美人で性格が悪い
ナビゲーター…気まじめ、根性のあるじーさん

＊イラスト・文章でどうぞ

パイロット
武者小路姫子
ナビゲーター
じいや
担当コーチ
山懸淳
第二遊撃艦隊
対艦部隊所属。
攻撃Ⓐ10(艦)8。

シリウス同盟

トップエース

チーム名：ロガール一家

キャラクターの特徴・性格

サラン→「あと1機落とせば…」と今回バーサークしそうな19歳。
ベイル→血気にはやる妹を心配しながらも、エース機S01の練習に励む22歳。

パイロット
ベイル・ロガール
ナビゲーター
サラン・ロガール
担当コーチ
藤屋千舟
独立機動艦隊
防宙部隊所属。
攻撃Ⓐ16(艦)0。

トップスコアラー

チーム名：フェニックス

キャラクターの特徴・性格

空白でした

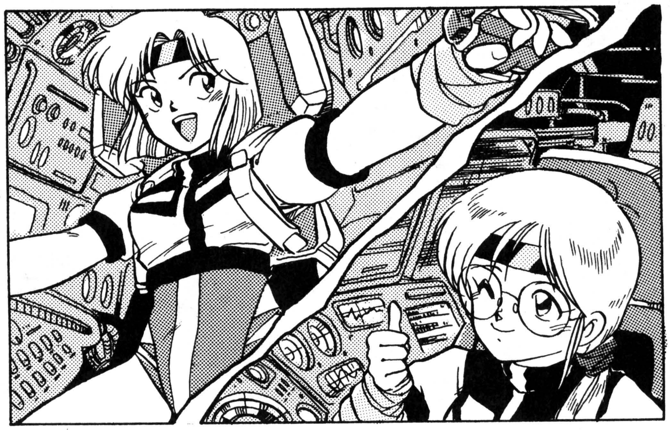
＊イラスト・文章でどうぞ

パイロット
のりこ、S
ナビゲーター
亜子
担当コーチ
小野裕志
魔龍方陣艦隊
対艦部隊所属。
攻撃Ⓐ5(艦)6。

銀河連邦 戦況報告

●音波兵器「ミンリンレイ」奪取の最大の功労者は、ライラ・レモニー(左)とマリエ・パセリーのチーム「STARION」である。同チームは第一遊撃艦隊の対艦部隊所属であり、マシーン兵器GR-3Sに搭乗。宇宙海賊船団脱出の際に兵器を積んだ艦をその宙域に引き止め、同時に自艦隊の危機をも救っている。

連邦司令部ではこの働きを高く評価し、ふたりを2階級特進、それぞれ中尉にする辞令を出した。この点からもこのチームの果たした役割がいかに大きかったかがうかがわれるであろう。さらにボーナスはトップスコアラー、トップエースと同じだけ支給。またキャラクターコードG05000も同時に与えられる。「STARION」のコーチは五菱清隆(東京都)。与えられる認識コードはTP05000。

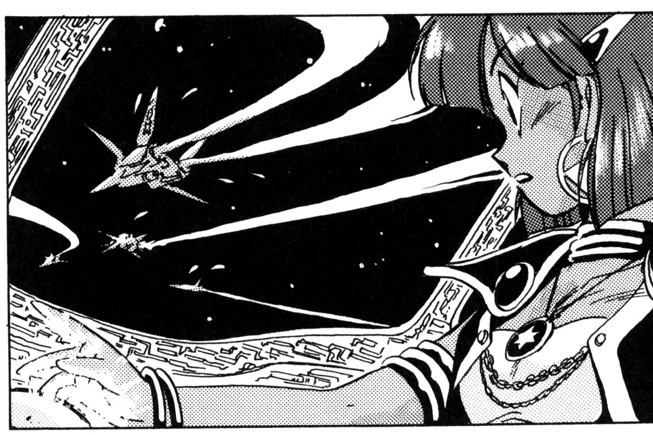


●ルクシオンのテクノロジーと音波兵器。これで銀河連邦はふたつの貴重な旧文明の遺産を手にしたことになる。ルクシオンより持ち帰ったデータはすでに科学者たちの手によって解析完了。実戦投入の準備が着々と進められており、まずはマシーン兵器の基本能力向上のために役立てられる。一方、音波兵器は奪取の際に中枢増幅回路部が損壊。回路をつくりあげた旧科学技術は、現在のテクノロジーでは再現不可能であるため、一艦隊を壊滅させるだけのパワーは得られないことが判明した。しかし、発振部は健在であり、マシーン兵器用の携帯用武器としての転用は可能ではないかと見られている。

シリウス同盟 戦況報告

●今作戦最大のポイントと注目されていた海賊側の攻撃衛星ボドルザーは、シリウス主力2艦隊の速度を劣化させるという結果をもたらした。ドルメの迅速かつ堅実な判断により戦力が決定的打撃をこうむることだけは避けられたが、両艦隊が同宙域に停滞している間に連邦の第一遊撃艦隊は海賊基地と接触。音波兵器奪取作戦を成功させている。この攻撃衛星の存在さえなければ、シリウスの勝機は十分あったといえるだろう。

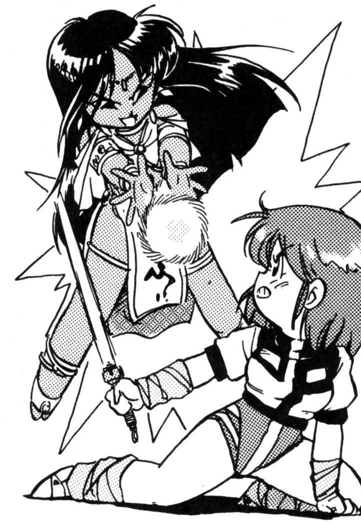
またシリウス領内に逃げ込んだと思われる海賊船団の探索には第二国境防衛軍が着任。総力を挙げて捜査を行っているもののいまだ消息はつかめていない。音波兵器を失ったとはいえ、その戦力は未知であり、シリウス、連邦両軍にとって、今後も脅威となりそうである。



●大戦艦「インドーラ」に関する会議が、作戦終了後、同盟賢員会と5艦隊司令官の間にもたれた。同艦を旗艦として使用したドルメは会議上で「防御力は申し分ないが、攻撃力では連邦側の発掘戦艦より若干劣るようだ」と発言。今後の技術的な見直し、改良のためにかなりの人員、経費がさかれる予定である。

●ゴルディアスポイント設置作戦の際に重傷を負い、前線を離れていた名将ユー・ガイムがリハビリテーションを開始したことが公表された。ただし再びサラスヴァディ艦隊の指揮を取れるかは現在のところ不明。同艦隊内の兵士の支持率、能力などを考慮したうえで、慎重な決定が下される。

ベテラン・エース戦果リスト



　これは有効なキャラクターコードを持っているペア（前回の作戦で無事帰艦しているエース・ペア）の今回の作戦での戦果リストです。それぞれキャラクターコードの横に今回の得点（ポイント）、無事に帰艦しているかどうか、所属艦隊、敵Ａ・アーマーの撃墜数、敵艦との戦闘回数が書いてあります。応募のときに自分のペアのキャラクターコードをまちがえないようにしてください。未帰艦（帰艦の欄に×がついているもの）になったペアのキャラクターコードは無効になります。無効になったキャラクターコードは絶対に使わないでください。ただし、未帰艦になったからといって、絶対にもうだめ、ってことはありませんよ。ちゃんと納得できる理由をつけられれば……。

　エースはＡ・アーマーのエース専用機も使用できます。もちろん、一般機に搭乗してもかまいません。

　いちどランクインすれば、そのキャラは少尉となります。もう１度ランクインすれば中尉ですが、大尉以上は別に辞令を出します。なお、これはいまだ仮決定のものです。正式なものはできるだけ早急に

■銀河連邦エース

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
GA403	1603	○	2	1	4
GA501	1650	○	2	5	3
GA508	306	○	2	0	0
GA513	1332	○	2	2	4
GA615	2229	○	5	4	4
GA630	3523	○	1	9	1
G01101	1542	×	1	2	12
G01104	2747	×	1	8	4
G01105	1395	×	1	2	6
G01107	2266	○	1	3	9
G01203	2091	○	2	6	4
G01204	311	×	2	0	1
G01207	1999	○	5	1	8
G01208	285	×	2	0	1
G01301	2540	×	3	4	3
G01403	1467	○	4	3	7
G01409	468	×	4	0	1
G01411	1073	○	3	3	5
G02108	1021	○	5	1	4
G02110	198	×	3	0	1
G02204	2688	○	2	5	5
G02207	1184	○	2	2	5
G02209	2122	○	2	2	8
G02402	257	×	4	1	0
G02503	166	×	5	0	0
G03103	1384	×	1	3	4
G03206	151	×	3	0	1
G03209	1068	○	2	1	7
G03211	2091	○	2	2	5
G03301	740	×	3	1	2
G03302	1321	○	4	3	0
G03303	1566	×	2	3	8
G03306	174	×	3	0	2
G03307	598	×	3	2	1
G03312	1726	○	3	4	2
G03314	2036	○	3	2	9
G03401	1775	○	4	0	9
G03403	177	×	4	1	0
G03407	638	○	4	2	0

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
G03503	1577	○	5	6	0
G03506	1036	○	5	3	0
G03508	2235	○	5	6	0
G04101	277	○	1	1	0
G04102	631	×	4	2	0
G04103	3503	○	1	2	14
G04107	250	○	1	1	0
G04108	780	○	3	3	0
G04109	255	○	1	1	0
G04111	3549	○	1	7	3
G04113	217	×	1	0	0
G04202	1608	○	2	2	7
G04204	924	×	2	2	2
G04205	2617	×	3	7	2
G04207	2579	○	2	0	6
G04303	386	×	2	1	1
G04305	284	×	3	0	3
G04306	321	×	3	1	0
G04307	1511	○	1	1	7
G04309	2916	○	3	7	5
G04310	137	×	3	0	1
G04312	163	×	3	0	3
G04313	2512	○	3	3	10
G04314	2663	○	3	3	7
G04315	958	×	3	1	5
G04403	715	○	4	3	0
G04404	366	×	1	0	1
G04405	1768	○	4	4	6
G04406	305	×	1	1	0
G04407	1597	×	4	5	4
G04408	561	○	4	1	0
G04501	1043	○	4	4	0
G04502	1277	×	5	5	2
G04503	446	○	5	0	2
G04504	2096	○	5	6	0
G04506	1975	○	5	6	3
G04508	1709	○	5	6	0
G04511	211	×	5	0	0

■シリウス同盟エース

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
SA201	473	○	9	3	0
SA405	2217	○	6	6	3
S01606	1023	○	9	5	0
S01706	1164	○	10	2	6
S01710	1330	×	7	3	3
S01901	144	×	9	0	0
S01902	1727	○	6	5	0
S01912	828	○	9	3	3
S01913	613	○	9	2	3
S01005	1122	○	10	2	1
S01008	930	×	10	3	0
S02606	2907	○	8	2	4
S02703	3302	○	6	9	3
S02707	701	○	6	0	3
S02810	2925	○	8	2	6
S02904	2974	○	6	4	5
S02905	1170	○	9	0	5
S02906	173	×	9	0	1
S02907	1477	○	9	3	4
S02908	1122	×	9	2	0
S02003	2716	×	10	9	2
S02010	176	×	7	0	0
S03601	1799	×	6	3	5
S03602	213	×	6	0	0
S03606	119	×	6	0	1
S03613	84	×	6	0	0
S03614	1451	○	6	4	0
S03615	2045	○	8	5	5
S03701	250	×	9	1	1
S03801	1747	○	7	5	3
S03803	1544	○	8	2	5
S03805	2238	×	8	4	4
S03808	1157	○	8	3	4
S03810	879	×	9	1	2
S03902	1180	○	9	1	4
S03906	895	×	9	2	0
S03002	904	○	10	3	0
S03006	188	×	10	0	0
S03009	1082	×	10	1	4
S03010	539	○	10	1	0
S03011	1496	○	10	3	2
S03013	218	×	9	1	0

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
S04604	1209	○	6	4	0
S04605	3489	○	6	2	6
S04607	失			格	
S04608	421	×	6	1	3
S04609	1273	×	6	4	0
S04702	1161	○	6	3	4
S04706	156	×	7	0	0
S04707	726	○	8	2	1
S04708	798	○	9	1	0
S04709	60	×	6	0	0
S04711	2000	○	7	5	3
S04712	3486	○	6	7	2
S04801	910	○	8	3	0
S04802	失			格	
S04803	323	○	8	0	6
S04804	1090	○	8	3	0
S04805	1109	○	8	1	6
S04806	636	×	8	2	0
S04807	1312	○	8	4	0
S04808	1409	○	8	4	5
S04809	239	×	8	1	1
S04811	251	×	8	1	0
S04901	3654	○	9	16	0
S04902	981	○	8	4	0
S04903	1028	○	9	3	0
S04904	594	×	9	2	0
S04905	2442	○	6	4	6
S04906	1069	○	9	2	4
S04907	2244	○	9	7	0
S04002	984	×	10	2	0
S04003	332	×	10	0	1
S04004	1225	○	8	0	7
S04005	2080	○	6	5	5
S04007	340	○	10	2	0
S04008	506	○	8	2	0
S04010	2473	○	10	4	5
S04011	806	×	10	2	0
S04012	399	○	10	2	0
S04014	918	○	10	3	1
S04015	919	○	8	4	0

各艦隊戦果&ランキングリスト

獲得ポイントで各艦隊の上位に入り、なおかつ帰艦したペアは、まだ持っていなければキャラクターコードが与えられ、エースとして認定されます。両軍の総合順位で1位になったペアは、トップスコアラーとして認定されます。また、A・アーマーの撃墜数の一番多いペアはトップエースとして認定されます。トップエースは201ページに発表してあります。エースとして認定される数は、各艦隊の戦果などによって変動します。作戦で活躍した艦隊はより多くのエースが出るのです。

表の「順位」は各艦隊内でのもの、「総合順位」は両軍それぞれでのもの（未

連邦艦隊戦果

①連邦第一艦隊
目標：敵艦隊の迎撃
第2ターンにJ4より突入。H7で魔龍方陣艦隊と遭遇、大きな損害を与える。その後も艦隊戦をくり返しつつ、D6、B4と移動。迎撃の任務をはたした。遠距離での攻撃6回、防御1回。艦隊戦5回（⑥2回、⑧1回、⑩2回）。
参加970機、帰艦463機。

②連邦第二艦隊
目標：敵艦隊の迎撃
第1ターンにJ6より突入。G7セクターでしばらく待機の後、シャオパイロンへ進軍。後半B4にてラクシュミー、パールヴァティ両艦隊を続けて撃破した。遠距離での攻撃6回、防御6回、艦隊戦3回（⑦1回、⑧2回）。
参加660機、帰艦296機。

③第一遊撃艦隊
目標：音波兵器の奪取
第1ターンにJ2より突入。G2、D4を通過後、基地に到着。目的を達成する。第25ターンにパールヴァティ艦隊に敗れて撤退。遠距離での攻撃7回、防御2回。艦隊戦2回（⑧1回、⑨1回）。
参加1244機、帰艦408機。

④第二遊撃艦隊
目標：音波兵器の奪取
第3ターンにG1より突入。ボドルザー近辺で魔龍方陣艦隊を撃破する。第16ターンにラクシュミー艦隊と戦火を交え敗退。遠距離での攻撃5回、防御3回。艦隊戦4回（⑥1回、⑦2回、⑩1回）。
参加636機、帰艦289機。

⑤偵察護衛艦隊
目標：音波兵器の奪取
第2ターンにJ1より突入。E4を通過し基地にいたる。B4にて独立機動艦隊を退けるが、サラスヴァディ艦隊に敗れ第27ターン撤退。遠距離での攻撃4回、防御5回。艦隊戦3回（⑥2回、⑨1回）。
参加536機、帰艦243機。

銀河連邦艦隊総計
遠距離での攻撃28回、防御17回。艦隊戦17回。
参加4046機、帰艦1699機。

●銀河連邦

①連邦第一艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	3	4830	03104	波多野博文	ゲルハルト・クム	アルフレッド・サメトライター	G05101	4	8
2	7	4327	6-029	藤田行人	木下勇次	鷹山俊樹	GA611	6	8
3	9	4219	05103	岡 康弘	ランス＝デュマレスト	レイラ＝スターリング	G05103	2	8
4	11	4016	05104	タッタタラリラ	ピーヒャラ・ピーヒャラ	パッパ・パラパ	G05104	6	7
5	13	3934	03304	北川豊和	田畑重夫	白鳥沢レイ子	G03304	7	7
6	14	3916	05106	平野義則	ティア＝シーン＝ヨーコ	シーン＝リア＝ヨーコ	G05106	4	9
7	17	3856	05107	飯尾 徹	芹沢香澄	芹沢未来	G05107	6	6
8	18	3850	05108	梅本昌弘	ツジトモカズ	タムラマモル	G05108	8	6
9	19	3846	02066	東 茂雄	パティ	シルフィー	G05109	5	7
10	20	3791	05110	外山信哉	香津美・リキュール	闇雲那魅	G05110	9	5
11	22	3723	05111	中川一樹	N. KAZUKI	M. Mia	G05111	3	11

②連邦第二艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	4	4681	05201	高橋利明	ナイトハルト	陸 遜	G05201	2	12
2	21	3726	05202	新田幸生	新田幸生	生幸田新	G05202	1	6
3	23	3692	05203	大橋秀介	熱神丸	正露丸	G05203	3	8
4	26	3637	04201	渡辺直寛	炎ジュン	弓さやか	G04201	5	8
5	34	3498	05205	藤澤昭雄	高谷秀寿	吉田貴浩	G05205	3	8
6	39	3416	05206	羽石清三	ラミュエル	シーナ	G05206	10	3
7	41	3372	05207	タングステン	アル	レオナ	G05207	6	8
8	52	3223	05208	マテ・ラウ	ヒョウ・カルマ	ストーン・リップ	G05208	4	7
9	60	3141	05209	FAY-AUII	クリスティン	レン	G05209	2	6
10	69	3048	05210	伊藤 淳	アツシ・イトウ	ユミ・イソベ	G05210	3	9
11	71	2974	5-056	戦無義仁	シヴァ	ヴィシュヌ	GA510	8	0
12	77	2934	05212	小嶋和俊	シオン・ザバ	ショウ・ザマ	G05212	3	4
13	84	2901	05213	横田 亮	中島朱実	白鷺弓子	G05213	1	9

③第一遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	2	4896	04303	おまえ	マックス	ミリア	G04303	5	8
2	5	4488	05302	竹原 純	JJ	アップル	G05302	5	5
3	8	4283	05303	鈴木伸之介	A. アズヴァール	リリス・ファーム	G05303	5	9
4	12	3964	05304	竹下 忍	王双子全	賈詡文和	G05304	8	3
5	15	3913	05305	まことちゃん	クレイジー・リー	クレイジー・フォー	G05305	12	3
6	24	3648	03315	住田 剛	緒方貴史	マリー・ミアネス	G03315	5	7
7	28	3561	05307	高橋日出男	太田さん	香貫花	G05307	11	5
8	29	3558	05308	村井吉範	マフティー＝ナビーユ＝エリン	ギギ＝アンダルシア	G05308	2	8
9	30	3549	05309	ひょっとこマスター	ひょっとこレッド	ひょっとこピンク	G05309	7	3
10	35	3467	05310	ラファエル	グフィン	カッシュア	G05310	5	9
11	36	3464	05311	宮内諭志	クレスト・セイバーハーゲン	シェラ・ハウザー	G05311	8	6
12	42	3368	05312	SIN	COS θ	tan θ	G05312	5	7
13	43	3364	05313	田中太郎	ロイ・ラング	ジェイク・ラング	G05313	8	4
14	44	3359	05314	Gershwin	ランスロット・レイテル	アモール・リーディア	G05314	7	1
15	54	3194	05315	加来晋冶郎	ファクト・ローラン	リリア・フィレリア	G05315	8	2
15	54	3194	05316	ハルジオン	多田明日香	差塩春香	G05316	5	6

④第二遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	5549	05401	山縣 淳	武者小路姫子	じいや	G05401	10	8
2	16	3883	05402	西谷真吾	皇淑乃	平紫	G05402	5	7
3	50	3258	01103	砂子阪将司	明日香	セイラ	G05403	7	3
4	51	3256	05404	冨永 満	お見通しマン1号	お見通しマン2号	G05404	3	6
5	64	3106	05405	我流今日介	香貫花＝クランシー	HOS	G05405	3	7
6	78	2924	05406	永井拓郎D	イータ	アイ	G05406	2	9
7	85	2900	05407	柴田知明	紫	ティーナ	G05407	6	5
8	93	2864	05408	西山雄久	ナミカワマサテル	ミヤリキヨコ	G05408	1	8
9	102	2803	05409	今井康隆	グレイ	アフレシア	G05409	4	11

⑤偵察護衛艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	40	3374	05501	高橋伸明	護堂十字	椎原咲美	G05501	6	4
2	96	2831	05502	山日康彰	ロドルフ＝ハプスブルク	ガイ＝オーティス	G05502	2	6
3	110	2735	05503	佐々木淳	調川真申	紅海龍	G05503	2	6
4	131	2633	05504	小林 謙	KEN KOBAYASHI	Christina	G05504	7	2
5	177	2453	05505	Miss Apple	Mayumi Saito	Naomi Masuko	G05505	5	4
6	179	2452	05506	森里螢一	ウルド	ベルダンディー	G05506	0	7
7	195	2399	05507	篠田洋幸	杉村 政	セイタジル	G05507	5	3

帰艦者含む。301位以下はー)、「ポイント」は今回の作戦での獲得ポイント、「アーマー」は撃墜したA・アーマーの数、「艦」はダメージを与えた敵艦の数。

認識コード(最初にTPをつけてください)とキャラクターコードは、次回このペアをエースとして参加させる場合には必ず書いておいてください。ボーナスについては209ページです。

認識コードは参加者に与えられるもので、今後は能力値ボーナスも含めてずっと有効です。ただし、1回の作戦に、ひとつの認識コードで参加させられるペアは1組だけです。キャラクターコードはそのペアに固有のもので、そのペアが未帰艦になると無効になり、獲得したトレーニングボーナスも無効になります。

エースはペアの名前と参加サイドの変更はできませんが、それ以外はすべて変更してもかまいません。

●シリウス同盟

⑥サラスヴァディ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	2	4510	05601	FAY-AU Ⅰ	ギィ	ユミナ	S05601	4	7
2	3	4352	05602	布施　昇	落合延之	藤田　剛	S05602	3	6
3	4	3906	05603	森岡拓弥	イリス・リューン	エイミー・リューン	S05603	7	9
4	8	3489	04605	まみむめも・H	間ぬけ作	おとうさん	S04605	2	6
5	9	3486	04712	伊藤智之	レイヤー	ピコラ	S04712	7	2
6	12	3302	02018	海原朋和	シェスター・E=ローカス	オリビア=レイトール	S02703	9	3
7	17	3176	05607	M. K.	金子正文	ケイ	S05607	1	6
8	18	3157	05608	美里綺亜	ベナレス	鬼眼王	S05608	7	2
9	21	2974	02012	伊村田以介	葉賀唯	ロ尾椎	S02904	4	5
10	27	2900	05610	桜田政明	アル・ゴーグ	ギル・セーラ	S05610	2	7
11	29	2854	05611	池田友宣	ブレイド	ミケル	S05611	7	2
12	30	2793	02203	葛西　勝	レーフィ	シャリル	S05612	9	3
13	33	2755	05613	西川智志	田原坂智	秋月圭子	S05613	1	7
14	35	2744	05614	田中亜純	KITSUNE	NABIKI	S05614	2	7
15	40	2664	05615	阿流魔	アルマ・カマン	リェム・ディカルス	S05615	7	7

⑦ラクシュミー艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	5	3720	05701	CEcho 7	ぢぃぃくふりぃど	那理　逢	S05701	7	4
2	34	2750	5-075	星　一徹	星 飛雄馬	花形　満	S05702	8	2
3	38	2683	05703	吉沢寿和	カール・フェルト	アサノ・ユリ	S05703	5	4
4	39	2674	05704	近藤　誠	ローズ=トレーシー	ライラック=フェーロイ	S05704	8	1
5	43	2606	05705	架空の隊員たち	ジット=レグスラー	純 有里亜	S05705	5	7
6	45	2585	05706	山外芳伸	ひろちゃん	あみちゃん	S05706	8	6
7	48	2528	05707	三浦健安	フェリー・ビュー	ストローン・モク	S05707	9	2
8	49	2525	05708	柏原行治	シルシィ	ユキリン	S05708	5	3
9	57	2438	05709	下田将人	バーサス・ウェルナーグ	クレア・ウェルナーグ	S05709	3	4
10	64	2364	05710	FAY-AU	アル=オー	ヴィー	S05710	3	7
11	68	2348	05711	中嶋崇博	アーネスト	ルティー	S05711	5	5

⑧パールヴァティ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	10	3457	05801	土屋真一	つっちぃ	サリア=ネア=レムナード	S05801	3	5
2	23	2925	02034	佐々木知彦	ルド=シュルト	サラ=シェーン	S02810	2	6
3	24	2908	05803	ファーマー	チェルノーゼム	プレーリー	S05803	3	8
4	25	2907	02010	シルブー	ダリューン	ミリム	S02606	2	4
5	28	2874	05805	足立作一郎	あだぼう	いぬきよ	S05805	6	3
6	41	2658	05806	浜野誠二	龍牙	狼牙	S05806	4	4
7	51	2507	05807	土方　格	カイラル・レイン	アスゲルド・レイン	S05807	0	6
8	60	2397	05808	半沢雅明	シルマ・リル	ティア・パラン	S05808	2	6
9	62	2368	05809	左藤正規	タク	モーナ	S05809	3	2
10	64	2364	05810	生方　護	しゅらおお	しゅらあと	S05810	1	6
11	67	2352	05811	小倉広明	バーン	キャスア	S05811	2	6
12	69	2338	05812	北村茂勝	屯田林文	五留後十三	S05812	6	5
13	73	2313	05813	狭間大充	泉　野明	篠原遊馬	S05813	7	1

⑨独立機動艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	6	3654	04901	藤屋千舟	ベイル・ロガール	サラン・ロガール	S04901	16	0
2	13	3239	01007	彦部　聡	カムジン・クラヴシェラ	ラプラミズ	S05902	11	0
3	14	3221	05903	福士善弘	シルディナ	ホルスタ	S05903	10	0
4	84	2244	04907	大石　亮	幸村美絵子	恵野直前	S04907	7	0
5	162	1863	05905	斉藤明久	JAKE BLUES	ELWOOD BLUES	S05905	6	0
6	183	1800	05906	中村哲也	迦遊羅	羽柴当麻	S05906	5	0
7	269	1597	05907	ハットリシンゾウ	リョウ	アニス	S05907	4	0

⑩魔龍方陣艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	4886	05001	小野裕志	のりこ.S	亜子	S05001	5	6
2	7	3641	03012	魔導法師	ばじら	そおま	S05002	6	5
3	15	3186	05003	福本　晋	臥竜	鳳雛	S05003	3	6
4	20	3023	05004	黒木英克	ラ・ヴァル	メンデル・ス・ゾーン	S05004	5	1
5	36	2730	05005	HACHA	ジーク	アンネローゼ	S05005	5	5
6	44	2594	05006	やむら	グレン・シャンパニアン	メル・リキュール	S05006	6	5
7	52	2505	05007	仲神竜二	ロッキー	エビス	S05007	6	4
8	53	2473	04010	宮崎　学	アンドリュー	カリスタ	S04010	4	5
9	54	2444	05009	矢野雅央	鷹守智河	鷹守智士	S05009	2	6

同盟艦隊戦果

⑥サラスヴァディ艦隊
目標：敵艦隊の迎撃
第1ターンにB10より突入。ボドルザーを破壊後、銀河連邦艦隊に大打撃を与えつつD6、B4と進行。その行軍中に偵察護衛艦隊を撤退に追いやる。遠距離での攻撃4回、防御7回。艦隊戦5回(①2回、④1回、⑤2回)。
参加520機、帰艦257機。

⑦ラクシュミー艦隊
目標：敵艦隊の迎撃
第2ターンにB10より突入。ボドルザーを突破し、G6にて第二遊撃艦隊を撃破。アステロイドを突き抜けてB4へといたった第26ターンに、連邦第二艦隊に敗れた。遠距離での攻撃3回、防御4回。艦隊戦3回(②1回、④2回)。
参加392機、帰艦199機。

⑧パールヴァティ艦隊
目標：音波兵器の奪取
第3ターンにB10より突入。G5からアステロイド帯に入り、第一遊撃艦隊撃破。B4で連邦第二艦隊に敗れ、第30ターン撤退。遠距離での攻撃2回、防御3回。艦隊戦4回(①1回、②2回、③1回)。
参加937機、帰艦528機。

⑨独立機動艦隊
目標：音波兵器の奪取
第1ターンにB10より突入。E7のアステロイドを突破し、海賊基地に到着する。が第20ターン、その宙域で偵察護衛艦隊に敗北、撤退。遠距離での攻撃3回、防御11回。艦隊戦2回(③1回、⑤1回)。
参加508機、帰艦264機。

⑩魔龍方陣艦隊
目標：音波兵器の奪取
第1ターンにJ10より突入。H7にて連邦第一艦隊と交戦。多大な損害をこうむる。第12ターンにG6で第二遊撃艦隊に撃破され撤退。遠距離での攻撃5回、防御3回。艦隊戦3回(①2回、④1回)。
参加392機、帰艦206機。

シリウス同盟艦隊総計
遠距離での攻撃17回、防御28回。艦隊戦17回。
参加2749機、帰艦1454機。

銀河絶対非武装中立宙域

●いや〜今回の作戦、思いっきり笑わせてもらいました。やはり今回は「超時空要塞」になりましたか。タイトルは“愛・おぼえていますか”そのものですねぇ。思わずペアの名前を一条ひかる・ミンメイなんて書きそうになってしまった……。うーん、なつかしい。

ところで質問！ 毎回作戦ネタはどうやって決めているのですか？ そろそろネタ切れになるのでは？ とにかくこれからもおもしろい作戦をつくってください。

〈北海道・佐々木博康〉

※作戦はゼネプロのスタッフ、コンプのトップ担当A.C.M.E.とアシストのネコマタ丸の間で相談して決めています。パロネタ1回、マジメ(?)なもの1回という割合で、投稿なども参考にしながらあぁでもないこうでもない、とやっています。というわけで、シナリオ原案（短いもの）もどんどん送ってください。TP05A01、1+1P。



▲奈良県・げるちゃん（1P）ありがち(?)なコンビのありがちな悲劇(?)



▲福井県・飯諏敏和（TP05A02、1＋1P）初参加、今後もよろしく！

●もしかして参加者の人たちはみんなパソコンを持っているんでしょうか？ それと毎月送られてくるハガキや手紙には全部ちゃんと目をとおしているんですか？（もし、そうだったらごくろうさまです）。

〈北海道・越前屋彦六〉

※参加者でパソコンを持っていないという人はけっこういるようです。ロボクラ＆トップのためにコンプを買ってくれているという、うれしい人も。それから、もちろん手紙にはすべて目を通しています。でも最近は文字の手紙の数が若干減少気味。



▲愛知県・加賀成行（TP05A03、1＋1P）カメレオン方式！



▲東京都・たくみ秋巳（TP05A04、1＋1P）ロボクラと同じネタ…


▲大阪府・さんとうたけし（1P）脳に直接影響を与えます（笑）


▲広島県・高野天野（1P）という声もありベストペアにします



▲岡山県・ZAKI（1P）イデオンネタやりましょか？

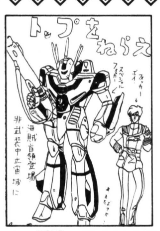
ガイナックスのはずハガ見てね！

ジャジャジャジャーン。またまた始まったはずハガのコーナーだ！ いつもの常連の皆さんのお便りはもちろん、新たに登場した恐るべき新人君のお便りもガンガンと掲載して調子よく行ってみよう。

それにつけても、みんなはもう『ふしぎの海のナディア』は見てくれたかな。日本国中どんなド田舎にいたって絶対に見ることのできる天下のＮＨＫの番組だから「僕んとこではまだ放送してないんだ」なんて大嘘つく奴には厳しい対処をもって臨む所存だぞ。これから話はドンドンと破天荒な方向に向かっていくから、１話でも見逃すと土曜日の学校で話題に乗り遅れるのは必至だから、たとえ家にテレビがないというヤツでも近所の電気屋でかぶりつきで見るのが正解だろう。視聴率ＵＰ作戦に協力してくれよ。

ところで、すでに街の噂になっている『トップをねらえ！シューティングゲーム／X68000専用版』はもう知っているかな？ そこらへんのクソつまらないシューティングとはひと味もふた味もちがう画期的なゲームなのだ。ガンバスターの幻の必殺技もすべて登場するから期待して待ってるよーに。中学生の諸岡由美子さんにもきっと喜んでもらえる内容だと確信してるぞ！





▲三重県・TOMO君 とほほ。これがレギオスの真似だってことは子供だって知ってるぞ


▲千葉県・渋谷眞弓さん コンプ創刊当時からの読者とは…年齢がバレバレといえるでしょう



▲大阪市・白邪鬼君 ロシア人といえば熊を生きたまま喰うとか言われてるけど本当かな

▶秋田県・清水麗央くん うまくなった！この調子で次回は悪のガーフィッシュ少女だ！

▲栃木・清原正英君 君はお利口だぞ！ご褒美に3回連続掲載を約束するから張り切ってイラストを送ってくるよーに





▲東京都・士藤雄士君 何かというとこのコーナーに登場する変なウルトラマンの正体を知っている人は手紙を送ろう


▶大阪市・ウノー君 ハズしてるぞ。本気で描いてるんだろうけど、大はずしなのだ

▼神奈川県・魔☆冴君 御祝いありがとう。あと最低10年は続けるつもりだから安心してくれよ！




▲大阪市・白邪鬼君 また君か！花の子ルンルンは可愛いから大好きだぞ！えへへ

▶京都市・KURO君 今年のトレンドは「ブラック」なのだ。知ってたかな？



それに長いシナリオやキャラの掛け合いなどは載りにくい（読むだけならおもしろいのですが）ので、載りたいのならなるべく短いお手紙を！　1P。

●私は今回が最後です。前回、アメリカとカナダからがんばるという方がいましたが、私にはちょっと無理だと思うので……。アメリカにいってきます。予定では２年後か４年後に日本に帰ってきます。じつはこれに参加しても結果がわからない。でも弟がいるんで、送ってもらおうかなっ。３回しかできなかったのがくやしいようっっっ！それではあと４年以上続いているようにがんばってください。

〈熊本県・蒼樹〉

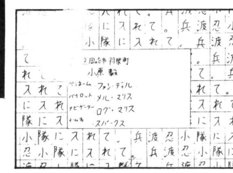
※あと４年ねぇ……。この企画はみなさんの参加・応援があってこそ、続くかどうかはみなさんしだい!?　その４年先までトップのことを忘れないように、テレカ（アメリカでは使えませんが）をお送りします。

※今回の特別認識コード（1P）

大阪府・田村徹	TP05B01
京都府・浜田智代	TP05B02
東京都・ぽぴぽぴんぽん	TP05B03
福島県・一至要	TP05B04



▲千葉・Q－GAI（1P）今度未帰艦だとアウト！　ですからね、がんばってください



▲愛知県・小原毅（TP05A05，1＋1P）兵渡さんは今月投稿のほうはお休み。また次回どうぞ



◀東京都・けうま（1P）今回、魔龍方陣艦隊で11位！あと一歩でランクインだった



▲東京都・ポン太（TP05A06、1＋1P）はい、好きですよ（笑）



▲千葉県・諸岡由美子（1P）今回ははずハガではなく、こっちで



▲静岡県・そひあ（1P）他の人が使った手なのでキャラコードは復活できませんが、チャンスは…



▶東京都・五菱清隆（1P）この怒りを糧に（？）見事にシナリオ目標達成！



▲東京都・藤沢えいる（1P）なんと今回が初出撃。結果を見ると1000ポイントほど獲得、無事帰還でした



▲兵庫・LESTASS☆（TP05A907、1＋1P）こんなんだったとは…



▲富山県・くまみ陣（1P）マク○ス知らない人もいるんだ……



▲埼玉県・ベル（1P）他艦隊への新造戦艦はいずれまた……



▲香川県・亜那昏蛇Ⓐ。なんか独特の世界、つくってますねえ



▲福岡県・東教授じゃ！（1P）男はスケベ、永遠の真理……



▲奈良県・阪田幸司（1P）諸岡さん＝中学生は冗談ですってば



▲神奈川県・ブルーノ（1P）今回は戦闘に負け作戦に勝ちですね



▲埼玉県・カバさん（1P）私信だらけのイラスト……



▲富山県・佐藤正臣（1P）なかなか叙情的なイラスト



▲兵庫県・高島大（1P）＆大阪府・青い天使（TP05A08、1＋1P）



▲北海道・サスカッチ円空（1P）こりゃナンテコッタ電波行きかな

コンテストのお知らせ

予告どおりベストペアコンテストを行います！

男＆女、男＆男、女＆女、その他の組み合わせ、ペアであればなんでもあり。イラスト、写真なんでも可。ロボクラッシュでのコンテスト同様、予備選考後、投票によって入賞を決めます。あて先はコンプティーク編集部・ベストペアコンテスト係まで。締め切りは７月30日必着です。

トップ作戦企画室

お手紙は認識コードとボーナスポイントの対象になります。どしどしお手紙、イラスト、提案、質問、ゲームのシナリオ原案などをコンプティーク編集部・作戦企画室まで送ってください。場合によってはガイナックスのコーナーへ持っていかれますが……。（なお、次回はコンテストのためガイナックスコーナーはお休みの予定）。封筒やハガキ、便箋、イラストの裏などにも忘れずに住所、氏名、キャラクター名、チーム名、所属艦隊、（あれば）認識コードやキャラクターコード、ペンネームも書いておいてください。

ボーナスポイントはランクインして獲得できるものとは少し異なり、１＋１Ｐとは技術項目、性格項目それぞれに１ポイントずつ追加されるということで、１Ｐとはどちらかひとつの項目に１ポイント追加できるということです。どちらに追加するかは自由です。いずれにしても、能力値の合計の最高は35ポイントというのは同じ。能力値の性格項目も技術項目も35ポイントになった人（Ⓐマークをつけます）にはオリジナルテレカをプレゼント。いつ得たものかを書いて作戦企画室まで連絡を。

※蒼樹さん、もしくはその弟さん、テレカをお送りしたいので住所お知らせください。

銀河連邦 シリウス同盟 準エースリスト

この準エースリストは、今回の作戦で活躍しながらポイントが足りなかったり、ポイントは十分だったのに未帰艦になったりした人を参加艦隊別の順位に分けたものだ。×が最後についている人は未帰艦。基本的に両艦隊のベスト300だが、艦隊によってはランキング外のベスト20になっている。このリスト入りでの特典はとくにない。

①連邦第一
長井英誠×
諸葛亮孔明
JOAN JETT
菊武昭夫
加部康夫
阿野浩忠
サスカッチ…
佐藤泰介
大多幸一
藤田宗親×
沢村彰一
首藤哲次郎
あさくらム…
富田詠尚
金山直樹
田中瑞紀
最上忠視×
ネオジオン
熊田進
川瀬章仁×
富田和宏
佐藤忠
村田義幸
根岸隆雄
柴田芳和
FAY-AUⅠ×
谷口貴則
伊藤崇裕
滝本裕己
NDT-甲斐
橋本貴志
河野清
クレクレタ…×
梅原淳一
清水幸一
田中徹
山中真
森岡拓弥
スタジオESP
清水陽一
松村薫
坂口徳仁
内野真一
山本浩二×
乗松正則
坂巻操
天野恵三
前川秀範
中野和雄
広瀬八郎×
渡辺潤一
久保敦
千葉和也
増井孝行
原田政人
金森智哉×
岡本英樹×
柳林信彦
藤井淳一
野島誠
タイニャン
MAYA
丹下段平
小田部勇人
DES!
橋本賢
ルーウィン
CHUN
佐藤智憲×
阿部智
戸田篤史×
内田千晶
ラルス
江藤隆一
Dreamy D…
玉井義孝
吉川仁司
GANGAN
近藤篤史
フローライト
長妻毅
高知教官×
片岡賢治
明神神明
加藤慎
豊島信之
杞本凞
EIJI×
横井昭俊
佐藤晶信×
槍魔栗三…
小柳吉史
めろん

②連邦第二
青木周太郎
中野大吾
坂本智博
藁品一昌
甲斐赤魔
H.E.B
みら～ぢゃ
木脇康彦
丸田隆
村越徹
四ツ柳茂樹
FAY-AUⅢ
アルテニー
オタクセブン
渋谷誠
横溝秀之
山口信吾×
西村甲児
なかしまむ…
堀金孝則
石川宏幸
森田耕治
S.I.D.
後藤喜一
岩谷大吾
森岡拓弥×
宮崎和孝
樋口昌生
斉藤健二
戸井寛之
大道登行
林昌克×
扇谷洋
徳山太祐
渡辺道史
浅野岳彦

③第一遊撃
相田和伸×
渡辺勇輝
福田浩也
佐藤健治郎
中村暢大
雨織宮光治
吉田圭太郎
四枝英明
秋山誠
松本吉広
花香敦士×
山口芳範
鈴木和也
聖
吉田陽×
山口大輔
富田信行×
安井一雄×
河田貴充
ロイ・フォッカー
神田真太郎
中島重雄×
江面秀一×
K.C.R
若林崇×
小林敦
桜井公人
青木寛
高橋健郎×
高岡克嗣
浅野泰宏×
佐藤英和
柁山洋平
新村康造×
広木丈
折戸啓介
寺田幸一郎
Tim
漆坂勝美×
森田秀一×
森岡拓弥×
K.H.von.エー…
ゲル・ジェンマ
落書王
高部岳晴×
谷津賢×
鈴木義典×
小泉至且×
key。M
クライン・ユ…
五菱清隆
松本龍
河村ケン
川野祐一郎
池田俊一
南和幸×
上田益久
滝口聡×
風のピリオン
望月伸晃
横倉圭
プロメテウス
森本昇
春日恭介
高橋学
高山鉄司
B.M.O.×
樫村純

④第二遊撃
柳田智彦
留奈
佐藤博也
原島隆×
闇魔道士
清水博
押敬明
宮本康史
Y.Y.Y!
太田直克
小川一茂
水谷聡一
村上到
栗原稔
横田光宏
森本高好
宮本徹×
西谷真吾×
清水陽一
カース・ウ…

⑤偵察護衛
松本大×
H.FORD×
山田貴大×
天響俊×
神保恒×
黒川直
後藤芳徳×
畝村拓郎
S.I.D.
秋月篠
根木茂樹
大久保修一
SAOMI
ラルフ・ジョ…
小谷隆雄
北川敦士
石井宏貴
久保裕輔
満島忠典
西外あく

⑥サラスヴァディ
ロスの魔法…×
河野英幸×
佐々木薫優
柴田啓
冒頓単于
西田孝伸
海原朋和
○島タヌキ
浜砂和成×
ホワイトー…
桜井靖之
石原欣也
甲斐靖三②
土井一幸
芦川博将×
内藤文博
鮎川まどか
太田秀樹
川田学
関勝輝
長田剛志
中尾亘×
中尾勝彦
桑原敦
死神
小椋秀昭
Ω-GAI
ミッテラン
AKI
杉本大輔×
へんくん
山口暁洋×
佐多英和
湧天剣
松本真×
T・O・GREEN
杉浦浩司
S.I.D.
佐久川政良
近藤晃×
藤原鎌垂×
キングギドラ
オルフィー…×
大貴操
クロス・サ…
入枝康次郎
安田貴好
ミラクル．K
林英明
新井利幸
津呂賢一
長谷川哲也
川口賢
デフレクター
小角順紀
岩崎隆太郎
住野正行
中野聡
白い悪魔17…
吉田和夫
鎌田信隆×
梶原浩司
王仁丸×
森阿丁
渡辺史幸
石井達也×
向田行宏
浴英美
小河一佳
矢田一彦
藤家智之
山中晃
食脇敏弥
野崎充×
鈴木朋宏×
後藤利忠
杉山雅樹
The F.S.S
湊川晴男×
ジョゼフ
坂井隆行
藤島憲二
篠原伸一
藤沢貴史
阿部康基
牧野一郎
池本由真
渕本敏夫
光の騎士ル…
中山(雅)
プラズマX

⑦ラクシュミー
上西雅弘×
岡将人×
ナイト19桃
吉沢匠
込山剛史
大橋和広
鈴木智也
つづお×
今井潤
あすか
高田雅之×
妖霧
柏木優和
矢部嘉宏
謎の二面相
平田和良
滝沢隆宏
芦田拓也
金子雅広
古賀崇文
中野竜一
三浦一弘
浅沼潤×
薦田雅和×
カムジン×
新井充
向井貞篤
KURO
佐伯優
高橋吉英
西畑文紀
死神
本多正憲
T.A×
川上邦明×
水柱
高島大
NR
宇宙英雄
森岡拓弥
花村昌彦
FAY-AUⅡ
Mithril
水野明×
山添浩史
梶原謙次郎
武田賢二
石原進一
FAY-AUⅢ×
高瀬靖広
ヴェル=ピア
榊原一郎

⑧パールヴァティ
荒井豊
土屋真一×
伊場隆之×
土屋広継
栗脇智則
岸田和美×
高野天野×
岡田友也
佐藤仁
森健一
野田晃生
大西卓
ディードリ…
安江良成
光宗英樹
A.Schon…
逸見智弘
T.R.W
佐野満×
森田直志
若槻匡俊
金沢大樹
植村康弘
青木康明
YAN.W
山田日都志
魚本松樹×
内野史順
浅野展敬
こひつじ
目崎洋
AMOLE×
須田友信×
霧縞紫苑
佐藤正崇
ハンニバル…×
あいら
沼田勝
新関由洋
小倉直記
柏木朋久
立木浩司
オルディア
富田真雄
荒井秀和
北村雅宏
マウアー=フ…
中家聡
九茂文紀
ナルサス×
三浦秀雄
内ケ崎一利
池田誠
南澤賢史
草間智
鵜川正明
常藤祐司
高橋秀明
佐藤俊聡
藤本桂
磯範夫
岸本涼

⑨独立機動
UR-BAN×
FAY-AUⅡ×
A.マケタ
吉田勝×
古田豊×
三条留帝
A. T×
小松進
斎藤賢一
伊藤総一×
中村洋一
鈴木千香子
能井克好
宇城正幸
飯田哲志
Y.Noguc…
松村武志×
遠藤啓暢
あか・あおい
竹濱良平×

⑩魔龍方陣
JILL×
パガちゃん×
郷谷周一郎
井上純一
設楽武範
古川聡
千葉義克
ベラボーマン×
生野興樹×
FAY-AUⅡ
麻生尚和
千葉義克
若松康司
死神
八木公治
井上智広
Cp.Bowie
不破一郎
塚本隆司
森岡拓弥×

有料結果郵送を申しこんだ方へ

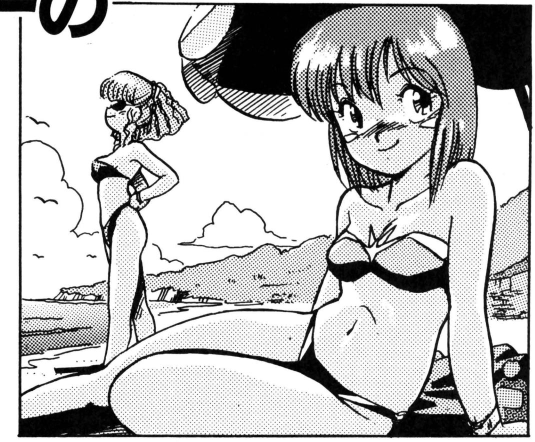
有料結果郵送を申しこまれた方のお手元には、郵便事故や手ちがいがなければ、すでに結果郵送ナンバーが届いているはずです。このナンバーは、今月号、10月号、12月号の3回使えます。

結果を知りたいと思うペアの応募用紙の結果郵送ナンバーの欄に、お送りしたナンバーを書きこんでください。ナンバーは読みやすい字で、まちがえないようにはっきり書いてください。気をつけないと、せっかく申しこんだのが無駄になってしまいます。ひとつのナンバーは1カ月に1枚の応募用紙だけに有効です。もちろん、つぎの参加のときに前のペアとちがうペアにしてもかまいません。

今回の結果に関しては10月号の発売までには郵送でお送りする予定です。

まったくの新しい試みであるため、どんな事故が起こるか見当もつきませんが、何かあった場合のこの件に関するお問い合わせは、コンプティーク編集部・トップ担当まで。

参加するキャラクターの作成と選択



リーダーズチャレンジ「トップをねらえ！NeXT GENERATION」に参加するのは、まず参加するサイドを決定することから始まります。旧帝国の科学技術を受け継ぐ銀河連邦、理力（超自然的な魔法ではないが、科学とは別の思考体系に基づくもの）を基礎体系とするシリウス同盟のどちらか一方を選んでください。このゲームにおいてはどちらも対等な存在です。

一般の参加者は、二人乗りの攻撃機A・アーマーの乗員（またはそのコーチ）として作戦に参加します。銀河連邦側のA・アーマーは、マシーン兵器（人型のロボット兵器）で、シリウス同盟側のA・アーマーは、精神装甲（乗員の意思によって自由に外見を変えられる）を持つ戦闘機です。

片方がパイロット、片方がナビゲーターとなりますが、それぞれに常識の範囲内の名前をつけてください。ペアのチーム名（これは愛機名でもあります）も自由にどうぞ。それぞれのキャラクターの性別や性格、特徴などについても、自由に決めてください。これは、シナリオの目標達成ペアを決めるときの参考条件のひとつにもなります。

パイロットはA・アーマーの操縦を担当し、重要な能力は判断力になります。ナビゲーターは主に攻撃を担当し、重要な能力は知識になります。生命力はふたりがどの程度のダメージに耐えられるかを示します。この３つの能力を技術項目と呼びます。

パイロットとナビゲーターの役割分担はローテーションによって、メイン２、サブ１の割合で替わることがあります。そのため、あまり能力にバラつきがありすぎると成功しません。

性格項目のガッツは帰艦のしやすさに、ルックスは得点評価の面に、ラックはあわやというピンチのときの脱出のしやすさに関係してきます。

能力に使えるポイントは、基本的には技術項目、性格項目それぞれ30ポイントです。しかし、認識コードを持っている人は、より多くのポイントを使えます。ただし、各項目は最高で35ポイントまでとします。それ以上獲得しても35ポイントとして計算してください。

キャラクターの能力値

①～③の技術項目は、戦闘に直接関係する能力値。この項目には、最低でも３ポイント、合計で30ポイントを割り当てる。④～⑥の性格項目は、キャラクターの個性をあらわす能力値。この項目には最低で３ポイント、合計で30ポイントを割り当てる。

①判断力	操縦能力を決める
②知識	攻撃能力を決める（連邦は武器管制、同盟は精神力）
③生命力	戦闘でのダメージ許容量を決める
④ガッツ	戦闘不能のときの帰艦の可能性を上げる
⑤ルックス	同じ戦果をあげてもより高く評価してくれる
⑥ラック	勝ち目のない敵と当たったとき逃げやすくなる

認識コード所有者&エースたちへ

認識コードを持っていればキャラクターの能力値へ追加ボーナスが、有効なキャラクターコードを持っていれば（つまりエースであれば）トレーニングポイントへ追加ボーナスが使えます。

詳細は以下のとおりです。

●能力値への追加

トップエース&スコアラー――3P
その他の各艦隊の1位――2P
その他ランクイン――1P

●トレーニングへの追加

トップエース&スコアラー――50P
その他艦隊の1位――30P
その他ランクイン――20P
その他帰艦したエース――10P

能力値への追加は技術項目、性格項目それぞれに行われます。２ポイント獲得すればそれぞれに32ポイント使えるということです。

１回の作戦で獲得できるボーナスは、該当するものひとつだけです。たとえばトップエースとトップスコアラーの両方になってもボーナスが倍になるわけではありません。

これらのボーナスは１度だけでなく、何度でも使えます。（未帰艦になったらトレーニングボーナスは無効になります）。トップエースに１度なり、その後ランクインを１度して帰艦しているペアは能力値へ4、トレーニングへ70のボーナスが使えるのです（新トップ第１回の旧トップボーナスも有効）。

有効なキャラクターコードを持っている人も、すべての項目を書きこんでください。キャラクターの名前と参加サイド以外はすべて変更してもかまいません。認識コードのみの人はすべてを変更してもかまいません。

なお、能力値が35ポイントになった人にはテレカを記念品としてプレゼントします。作戦企画室まで、いつ獲得したものか書いて連絡を！

A・アーマーの選択と作戦計画

キャラクターの能力を決定したら、つぎは戦場で搭乗するA・アーマーを選択し、それに武器とオプションを搭載しなくてはなりません。A・アーマーは下の表のなかから、参加するサイドに合わせて選んでください。エース専用機は有効なキャラクターコードを持っているエースしか選択できません。

A・アーマーの機動性とは、機体の移動・機動能力の高さをあらわします。これが高いと、主に攻撃面で有利になります。回避性能とは、機体の大きさも含めた攻撃回避能力の高さをあらわします。これが高いと、主に防御面で有利になります。装甲・シールドが高いと、敵弾が命中した場合のダメージを無効または軽減することがあります。

銀河連邦側は、A・アーマーの搭載量までの重量の武器やオプションを、シリウス同盟側は、A・アーマーのサイコポッドの量までのエネルギー減少量の武器やオプションを搭載できます。

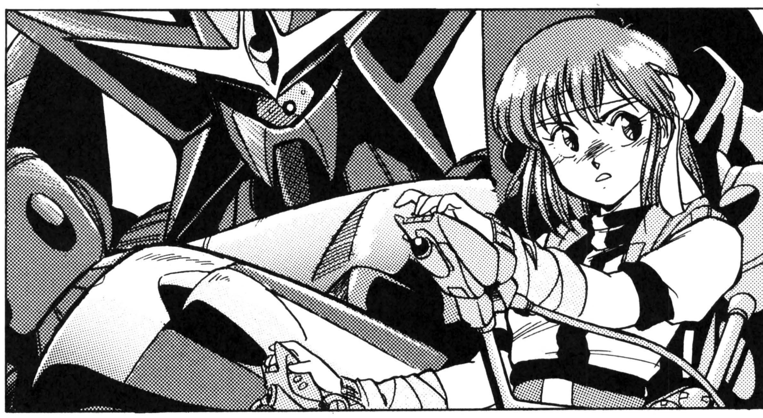
武器の「使用回数」の「複」は弾切れ、故障、呪文失敗などが起こるまで（約30%の確率）何度でも使えるものをあらわします。「用途」の「対A」は対A・アーマー用です。これはひとつの目安で、それ以外に効果がないというわけではありません。

搭載できる武器やオプションはどちらも最高で10種類まで。ただし、武器のほうは、数量を記載すれば同じものを複数持てます。オプションのほうは、同じものはひとつしか持てません。注意してください。

毎回のシナリオは、基本的にはそれぞれ5艦隊ずつの作戦行動によって構成されます。この後にあるシナリオをよく読んで、どの艦隊に参加するかを決めてください。艦隊は遠距離では偵察艇を展開して、発見した敵艦隊にA・アーマーで攻撃をしかけます。艦隊同士が同じ宙域で遭遇すると、艦隊戦とA・アーマー戦が起こります。

失格になっていないかぎり、全員が作戦に参加します。高得点をあげないと誌面のほうには出ませんが、参加者ひとりひとりの結果が、艦隊戦や作戦そのものにも影響を与えています。

各艦隊では、搭載しているA・アーマーを4つの部隊に分けて編成しています。右ページの説明を読んで、どの部隊に参加するかを選んでください。事前トレーニングの選択は、出撃前にどのような訓練をするか、100ポイントを4つの項目に最低で10、最高で99ポイントを割りふって決定します。エースになるとより多くのポイントを使うことができるようになります。戦場での行動選択も、右の表をよく見てひとつずつを選び、その番号を記入してください。シナリオ選択に関しては212ページを見て選んでください。



A・アーマー

銀河連邦

コード	名称	機動性	回避性能	装甲	ダメージ許容量	搭載量	
G-1	GR－1SS	350	28	2	180	60	機動性を最重視してつくられている
G-2	GR－2S	280	22	4	200	100	より多くの武器が搭載できるようになっている
G-3	GR－3S	300	26	6	200	80	装甲が大幅に強化され、ダメージを軽減できる
G-4	GRX－1A	370	25	6	220	90	エース専用。特殊な調整がほどこされている

シリウス同盟

コード	名称	機動性	回避性能	シールド	ダメージ許容量	サイコポッド	
S-1	ラジェンドラⅠB	270	33	5	180	60	ラジェンドラのなかでは機動性は最高
S-2	ラジェンドラⅡB	230	31	8	230	80	能力にムラがなく、バランスがとれている
S-3	ラジェンドラⅢB	160	30	11	240	90	機動性は低いが、最強のシールドを形成できる
S-4	マハールα	240	35	7	280	80	エース専用。メタモルアタックが使用可能

メタモルアタック：強力な場を形成することにより武器威力を20%アップする

銀河連邦(武器)

コード	名称	威力	重量	命中率	使用回数	用途	効果
001	ザップガン	5	7	70	複	対A	S&W社製の、小型無反動銃器
002	チェーンガン	10	12	60	複	対A	SFK社製の、中型のエネルギー弾発射銃器
003	バスターソード	15	15	50	複	汎用	トップ部隊伝統の、剣タイプの近接兵器
004	ファイアショット	10	2	20	単	汎用	小型の機雷。空間に大量に散布して使う
005	バスターホームラン	10	6	60	単	汎用	ナイキ社製の投擲兵器。小型の球体を撃ち出す
006	スーパーキャルフォルニウムミサイル	20	10	50	単	対A	センサーで敵を自動追尾するミサイル
007	アステロイドキラー	30	12	40	単	汎用	小型の汎用爆弾。対アーマー戦闘にも使える
008	エクサーションバズーカ	40	14	35	単	汎用	大型の鉄球を超高速で発射する
009	フィラデルフィアボンバー	50	15	30	単	対艦	大型の対艦爆弾。反応兵器
010	重力縮退弾	80	16	20	単	対艦	超大型爆弾。超小型マイクロブラックホールを使用
011	アインシュタインミサイル	100	25	25	単	汎用	汎用大型ミサイル。重量縮退弾のミサイル版
012	リトルコレダー	60	60	30	複	対艦	槍型の大型兵器。突きさしてエネルギー放出する

シリウス同盟(武器)

コード	名称	威力	エネルギー減少量	命中率	使用回数	用途	効果
051	エーテルイーター	5	8	80	複	対A	空間に小さなひずみを生じさせて攻撃する
052	マジックダーツ	5	2	40	単	対A	ニードルをつくり出し攻撃する
053	ファイアブラスト	5	4	80	単	対A	エーテル物質を利用した小型火系呪文
054	マジックチェイサー	10	7	70	単	汎用	自動追尾型の弾道型エネルギー弾を発射する
055	連環念波弾	10	10	50	複	汎用	衝撃波を生み出す
056	炎霊召喚	10	15	70	複	汎用	前方に熱空間をつくりだす
057	ナルト	15	9	60	単	汎用	エーテル宇宙に、巨大な波の渦をおこす呪文
058	ライトニングボルト	20	12	60	単	汎用	元素から電子エネルギーをとりだす呪文
059	炎弾	30	18	60	単	対A	宇宙空間のエーテルを反応させ熱エネルギーを発生させる
060	メテオ	50	25	50	単	対艦	流星やアステロイドをつくりだす強力な呪文
061	暗黒召喚陣	70	28	40	単	対艦	超小型マイクロブラックホールを出現させる
062	バイ	200	40	20	単	汎用	時空をゆがめる最大級の呪文

銀河連邦(オプション)

コード	名称	重量	効果
101	シールド	10	装甲が3ポイントよくなる
102	ロードランナー	5	機動性が10%ほどアップする
103	センサーシステム	10	回避性能がおよそ20%アップする
104	オートリペア	5	ダメージをすぐに一定率だけ自動修復する

シリウス同盟(オプション)

コード	名称	エネルギー減少量	効果
151	メンタルバリアー	5	シールドが2ポイントよくなる
152	ギャロップ	10	機動性が20%ほどアップする
153	マインドセンサー	5	回避性能がおよそ10%アップする
154	ナチュラルフィクサー	10	ダメージをすぐに自動修復する

A・アーマー部隊の編成

各艦隊では搭載したA・アーマーを、その任務別につぎのような4つの部隊に編成している。君のキャラクターもこのどれかを選んでほしい。この編成は、銀河連邦もシリウス同盟も同じ。

①制宙部隊　攻撃隊。敵のA・アーマーをたたき、制宙権を確保する
②対艦部隊　攻撃隊。敵の艦隊を攻撃する
③遊撃部隊　攻撃隊。ただし出会った敵ならどれとでも戦う
④防宙部隊　護衛部隊。ただし敵の攻撃を受けなかったときは、遊撃部隊として出撃する

事前のトレーニング

どのペアも出撃前に、合計で100ポイントの特別トレーニングを受けられる。4つの項目は、それぞれ10〜99ポイントの履修をすること。

移動　宇宙空間での移動が早くなる
索敵　敵を早くから発見できる
戦闘　戦闘のときに有利になる
回避　敵の回避や戦闘からの離脱がしやすくなる

戦場での作戦選択

君のキャラクターが、戦場で選択できる行動は、移動、対アーマー戦闘、対艦戦闘、戦場からの離脱の4種類。それぞれひとつを番号で選ぶこと。

移動

①高速移動　奇襲が起こりやすい
②警戒移動　通常の移動
③索敵移動　奇襲が起こりにくい

対アーマー戦闘

①一撃離脱　最初の攻撃のあとは離脱する
②格闘戦　何度も戦闘を行う
③回避　できるだけ戦闘を行わない

対艦戦闘

①一撃離脱　一度の攻撃で離脱する
②連続攻撃　効果のある兵器があれば攻撃を続ける
③回避　対艦攻撃はさける

戦場からの離脱

①ダメージが50%を越えたら離脱
②ダメージが75%を越えたら離脱
③戦果をあげ、ダメージが50%を越えたら離脱
④戦果をあげ、ダメージが75%を越えたら離脱
⑤兵器を使いつくしたら離脱

次回の作戦！ タンホイザー・ウォー

チェイサー作戦



銀河系の中心に形成された巨大なブラックホール「タンホイザー1」。かつてバスターマシーン3号の使用により生まれたこの穴は、ゆっくりと、しかし着実に宇宙空間を呑み込んでいた。連邦司令部は長年にわたってその調査を続けており、今回の定期調査の任にはエルフィン・リー率いる第二遊撃艦隊が着任。旗艦を先頭に、同艦隊は銀河系中央へと飛び立つ。そしてこの一件のすべてはここから始まった……。

銀河の中央にたどり着いた第二遊撃艦隊を待っていたもの、それはタンホイザー1の軌道上を周回しているあやしげな小惑星であった。小惑星の表面には人工のものと思われる部分が多く見受けられ、さっそく調査を行うためにマシーン兵器の発進命令が出される。だがその瞬間、後方から幾筋もの閃光が第二遊撃艦隊に襲いかかった。シリウス同盟軍所属、魔龍方陣艦隊。この宙域に存在するはずのない艦隊の姿がそこにあったのである。

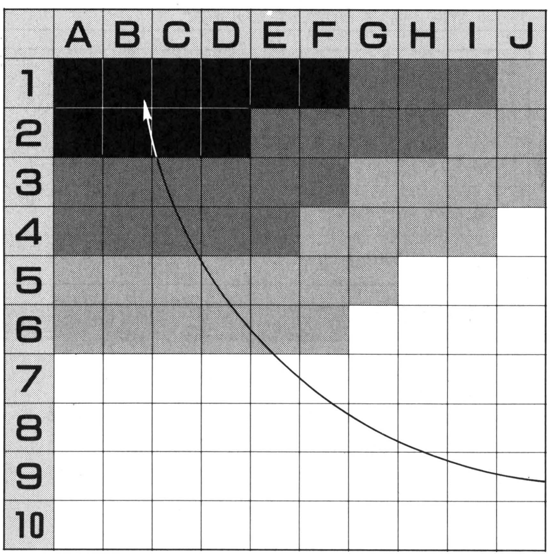
じつはこの小惑星はシリウスの宇宙怪獣研究所であり、数週間前に起こった反重力装置の故障によりタンホイザー1の中心へと徐々に引き込まれていたのだ。この研究所は数多くのデータサンプルと有能な職員を有しており、所長のカンダ博士は兵器工学の権威としても知られている。「ジリキデノダッシュツ、オコナイガタシ」の暗号通信を受けた同盟賢員会は緊急に魔龍方陣艦隊を派遣、研究所の救出作戦を展開していたのである。

互いの目的も知らぬままに両艦隊は戦闘を開始。激しい戦いは長時間にわたって続き、結果、両艦隊ともに撤退せざるをえない状況に追いやられる。そのころ銀河連邦司令部は第二遊撃艦隊から送られた情報をもとに小惑星がシリウスの宇宙怪獣研究所であることを確認。残り4艦隊に出撃命令を出した。作戦名は「チェイサー」。目的はデータサンプルの奪取、およびカンダ博士の捕獲である。さらにシリウスもこの動きに迅速に反応。他4艦隊が母星から緊急出撃した。

こうしている間にも研究所はブラックホールに向かって進んでいる。タンホイザー1に近づけば近づくほど危険度も増大。場合によっては艦隊もろとも宇宙の塵となって消えてしまうこともありうるだろう。第二遊撃艦隊、魔龍方陣艦隊は修理完了後に戦線に加わるため、タイミングによっては戦局が逆転することもおおいに考えられる。

強大な重力に打ち勝ち、まさに一寸先は闇の戦いを制するのは銀河連邦なのか、それともシリウスなのか。タンホイザー1は黙して語らず、不気味に両軍の到着を待ち受けている……。

次回の作戦マップ



各チームの作戦のシナリオ選択

マシーン兵器は艦船ほど強固な装甲を持っていないため、タンホイザー1からはより深刻な影響を受けることだろう。しかし研究所内に突入できるのはマシーン兵器のみであり、厳しい状況下でなんとかデータサンプル、およびカンダ博士を救出（捕獲）の任務を果たさなければならない。

今回のシナリオ選択も前回と同様、2種類の条件項目、25種類の組み合わせの中から選ぶことができる。正解はひとつの組み合わせのみで、この解答はコンピュータがはじきだした戦闘結果データを見たうえで決定。これを見事的中させ、なおかつある程度以上の戦績をあげたチームの中から任務達成チームが決定される。また研究所内では銀河連邦対シリウスのA・アーマー同士の一騎討ちが起こる可能性もあり。この栄誉を勝ち取るのはトップエース、トップスコアラーになるのと同様、もしくはそれ以上に困難なことであろう。

任務を達成したペアは結果発表ページにイラストと文章で紹介される。所属艦隊の進路、戦局の展開などを予想したうえで、慎重に選択してほしい。

研究所をどこまで追うか（第1選択）

①危険宙域の外周まで
②第3種危険宙域まで
③第2種危険宙域まで
④第1種危険宙域まで
⑤司令官の指示に従う

どれを優先するか（第2選択）

①データサンプルを優先
②カンダ博士を優先
③命を捨てる覚悟で両方とも救出（捕獲）
④自軍に通信で助力を乞う
⑤人類全体の損失とみなし、敵軍とでも協力

マップ：矢印が研究所の移動予測コース。暗部から順に、第一種危険宙域（脱出不可能）、第二種危険宙域、第三種危険宙域

銀河連邦

名称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	ダメージ許容量	
エクセリヲン級発掘戦艦	120	25	100	240	最大の攻撃力を誇る最強戦艦
ルクシオン級戦艦	60	10	60	120	強力な対艦攻撃力を持つ連邦の主力艦
マックスウェル級巡洋艦	30	10	25	70	対艦隊戦で戦艦を補助する
ホーキング級駆逐艦	15	15	15	35	主力艦の護衛が任務の艦
メリエス級空母	10	15	30	100	A・アーマー部隊の母艦
キニスン級偵察艇	5	1	3	10	遠距離偵察を行う小型艇

シリウス同盟

名称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	ダメージ許容量	
マンダラ級大戦艦	100	20	150	200	シリウスの切り札。防御力を重視している
ニルヴァーナ級戦艦	50	15	80	100	強力な装甲を誇るシリウスの主力艦
ラーマ級巡洋艦	20	15	40	60	防御力重視の大型巡洋艦
サラハ級駆逐艦	10	20	20	30	対アーマー戦闘の得意な艦
シヴァ級空母	5	20	50	80	A・アーマー部隊の母艦
ハヌマーン級偵察艇	1	5	5	10	数が多いほど索敵能力があがる
シャンバラ級方陣艦	1	1	20	20	魔法陣攻撃を行う小型艇のグループ

※艦艇のパラメータは、A・アーマーとは別の基準のものです

銀河連邦

艦隊	解説	移動	対艦	対空	戦	巡	駆	空	偵
①連邦第一艦隊 司令官 ダイ・ヤーギ	連邦の主力艦隊。エクセリヲン級発掘戦艦を保有しているのはこの艦隊のみである。J6セクターより突入し、敵艦隊を迎撃しつつ研究所へと接近する。	B	A	A	5 (1)	6	8	3	6
②連邦第二艦隊 司令官 レア・フェルナンデス	第一艦隊と並ぶ正規の主力。J5セクターより突入し、序盤戦は研究所を追うことに専念。中盤以降は研究所に近づこうとするシリウス艦隊迎撃に徹する予定。	A	B	A	5	4	7	3	8
③第一遊撃艦隊 司令官 タカナシ・ミノル	高速偵察艦隊を強化した機動部隊。進軍の速さはナンバー1の艦隊である。J5セクターより侵入、できるかぎり早い研究所接触を目的とする。	S	B	B	2	10	12	3	11
④第二遊撃艦隊 司令官 エルフィン・リー	魔龍方陣艦隊との前哨戦のダメージのため、突入が他艦隊よりも遅れる。A7セクターより突入し研究所を追うが、安全区域での接触は難しいかもしれない。	B	B	A	2	3	14	5	13
⑤偵察護衛艦隊 司令官 ササキ・シロウ	艦隊数の不足を補うために編成された、支援専用の艦隊。J4セクターより第一危険区域ギリギリを進軍。早いうちに目標へとアプローチをかける予定。	A	C	A	1	4	15	5	14

シリウス同盟

艦隊	解説	移動	対艦	対空	戦	巡	駆	空	偵	方
⑥サラスヴァディ艦隊 司令官 ドルメ・ドーン	マンダラ級大戦艦を中心として構成されているシリウス最大最強の艦隊。E10セクターより研究所に接近。その後は敵艦隊に突撃する。	B	A	S	5 (1)	7	7	1	10	7
⑦ラクシュミー艦隊 司令官 エロヒ・ガース	サラスヴァディ艦隊について強力な艦隊。F10セクターより突入し、敵中央へ進軍。波状攻撃で敵艦隊をかく乱しつつ研究所に接近する。	A	B	A	4	8	9	2	10	5
⑧パールヴァティ艦隊 司令官 リル・リル	女性司令官の率いるバランスのとれた艦隊。ラクシュミー艦隊と同様、F10セクターより侵入。研究所の進路にそって進軍する予定である。	B	A	A	3	3	14	4	14	6
⑨独立機動艦隊 司令官 スエゼン	シリウス軍の高速機動艦隊。I10セクターより目標へと接近。銀河連邦艦隊の進路をさえぎりつつ、救出作戦を遂行する。	A	B	C	2	6	12	3	16	7
⑩魔龍方陣艦隊 司令官 ゾール・テラス	A・アーマーと方陣艦を中心として作戦を組む艦隊。第二遊撃艦隊との遭遇戦後のため、突入は遅れる。突入するセクターはD10の予定。	B	A	B	0	4	7	5	8	20

※移動、対艦、対空(A・アーマー指揮力)は、各司令官の能力の目安。S←A←B←Cで優良。能力は戦闘経験により変わる。

応募用紙の書き方と記入例

銀河連邦とシリウス同盟の戦いを決するのはキミのキャラクターだ！　参加するには、応募用紙に必要なことを書きこんで送るだけ。応募用紙は切り取ったものでも、コピーでも可。ただし、必ずこの下にある応募券（コピー不可）を用紙の右上に貼ること。

まずキミの名前（ペンネームを使うときも本名も書いておく）、年齢、住所を記入してください。認識コードとキャラクターコードを持っている人は書きこんでください。結果郵送ナンバーの欄には、ナンバーを持っている人だけが書きこんでください。

銀河連邦とシリウス同盟のどちらに参加するかを決めて丸をし、どの艦隊に所属するか決めたら、その番号と艦隊名を記入してください。

ゲームに参加するキャラクターはパイロットとナビゲーターのペアです。まずは名前を決め、能力を決定します。能力はポイントの自由配分で、判断力・知識・生命力の３項目は最低３ポイントで、３つの合計は30ポイント。ガッツ・ルックス・ラックの３項目も、最低３ポイントで、３つの合計は30ポイント。ただし、ボーナスを持っている人はより多く使えます。チーム名を書きこみ、キャラの特徴・性格や性別を文章やイラストで書いてください。

それからペアの搭乗Ａ・アーマーの機種を決め、その番号とともに記入してください。エース専用機はエースしか使えないので、注意すること。持っていく搭載武器とオプションを選択して、そのコードや名称、重量／エネルギー、武器の数（オプションは同じものはひとつだけ）を記入したら、その合計を計算してください。そのときその合計が搭載量（シリウスはサイコポッド）を越えてはいけません。

つぎに、参加部隊を選んでその番号と部隊名を書いてください。トレーニングの４項目には、10から99、合計で100ポイントの数字を入れてください。エースはより多くのポイントを使えます。作戦の各項目は211ページの表を、シナリオ選択に関しては212ページを見て番号を入れてください。

応募用紙の宛て先は、
〒102東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部『トップをねらえ！ NeXT GENERATION』応募係

締め切りは**7月18日**の消印です。

どちらに参加するか？（○をする）	(銀河連邦)	シリウス同盟	所属艦隊	③	第一遊撃艦隊

	パイロット	ナビゲーター
名前	ササキ　ススム	アラカワ　ナオミ

	パイロット	ナビゲーター
判断力	15	5
知識	6	17
生命力	9	8
ガッツ	20	10
ルックス	5	10
ラック	5	10

チーム名	C.C.アタッカーⅠ

キャラクターの特徴・性格

ササキ　直情型、ほれやすい
アラカワ　バクチ好き、躁ウツ質

※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー	G－2	GR－2S

搭載武器&オプション

コード	名称	重量/エネルギー	数量	合計
001	ザップガン	7	2	14
003	バスターソード	15	1	15
006	スーパーキャルフォルニウムミサイル	10	5	50
101	シールド	10	1	10
103	センサーシステム	10	1	10
			総合計	99

参加部隊	①	制宙部隊

トレーニング

移動	索敵	戦闘	回避
30	15	25	30

作戦

対アーマー戦闘	対アーマー戦闘	対艦戦闘	戦場からの離脱
①	②	③	①

シナリオ

選択1	選択2
③	①

大会開催3年目に突入！

いよいよ次号からロボクラッシュも３年目。パソコン雑誌としては初の試みながら、予想をはるかにオーバーした参加者数、盛り上がる投稿ページ、そしてついにはパソコンゲーム化……。ここまでになってきたのは、ひとりひとりの参加する読者がいればこそ。基本は読者参加ゲームなのですから。ロボクラッシュはこれからもまだまだ新しいことをやっていきます。というわけで、これからもよろしく！



イラスト／中沢数宣

トップをねらえ
❽
応募券

トップをねらえ！ NeXT GENERATION応募用紙

応募券を貼ってください

名　前	年齢	住　所

結果郵送ナンバー

認識コード	

キャラクターコード	

どちらに参加するか？（○をする）	銀河連邦　　シリウス同盟

所属艦隊		

	パイロット	ナビゲーター
名　前		

	パイロット	ナビゲーター
判断力		
知　識		
生命力		
ガッツ		
ルックス		
ラック		

チーム名	

キャラクターの特徴・性格
※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー		

搭載武器&オプション

コード	名　称	重量/エネルギー	数　量	合　計

参加部隊		

総　合　計	

トレーニング

移　動	索　敵	戦　闘	回　避

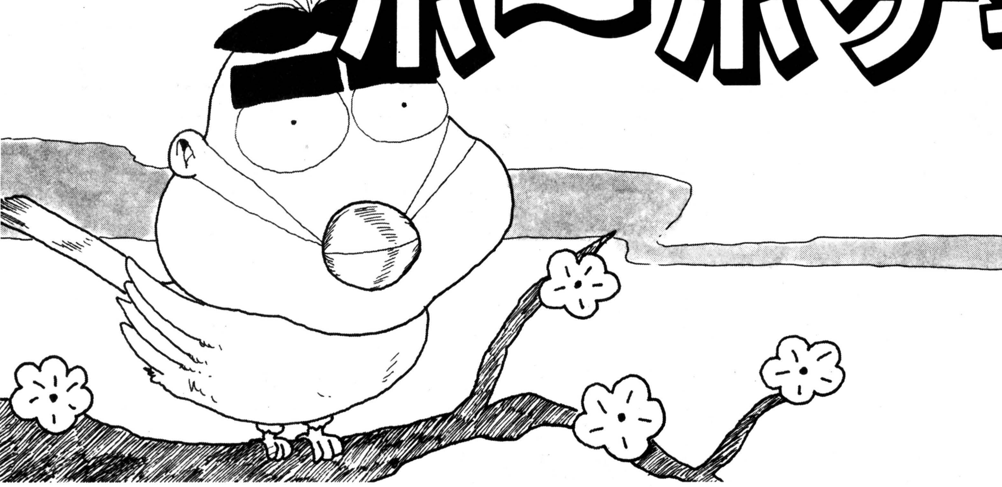
作　戦

移　動	対アーマー戦闘	対艦戦闘	戦場からの離脱

シナリオ

選択1	選択2

シミュレーションゲーム ホ〜ホケキョ



タイトル大募集

てなこって今月のタイトルは「SLGホ〜ホケキョ」なり。このページのタイトルは毎月、読者が考えたものをそのままつけてます。さあキミもタイトルを考えて送ろう！

ミニ特集 三國志人気キャラ解析

さて、と。今月は『三國志』に出てくる登場人物の人気の秘密を物語・ゲームの両面から解析してしまおうという（途方もなく乱暴な）企画なのである。

思うに物語としての、『三國志』の魅力とは、まず、広大な天地に善玉・悪役が（めいっぱい）暴れ回るおもしろさではないだろうか。農民の小せがれあり、名門の御曹司あり。とにかく雑多な人間たちが離合集散。漢室の再興やら中原の制覇やら、それぞれにおのれの望むところを得ようと、融和・葛藤を繰り返す。

この世界では、身分とか才能とか、美醜(!!)なんぞといった人間にとってのプラスαは関係なし。大物はエラクなればよいし、小物だとて「ひかるかと　見るまに消ゆる花火かな」キラリ光って自分なりの〝こころざし〟を述べればよいわけだ。そうなのである。エライやつはエライなりに、愚かなやつは愚かなりの生き方がある——。ごくあっさりとした描写の中に、多くの人間たちが息づいているのである。

……と前置きはこのくらいにして、今月は人気キャラ解析。じつはこのページで「武将コンテスト」を開催したおり（いまでもしているぞ！：担当者談）、いくつかの〝予想外…〟があった。一例をあげれば、周瑜公瑾。どちらかといえばわき役である。物語の中では、孔明を引き立てるような役まわりのはずなのに、これが圧倒的な人気。中国では後世、神として崇められた関羽やら、文部省推薦の劉備玄徳をしのぐ勢いなのである。というわけで、まずは名武将をいくつかのタイプに分けて、若干のコメントを行ってみたい。

眉目秀麗タイプ

周瑜である。戦乱の世にあって、いっけん繊細虚弱に見えながら、その実、肝ったまが太いというタイプ。外柔内剛といってもいい。周瑜なんぞは、将軍としての才能にめぐまれ、呉の大都督として水軍の訓練に励むかたわら、合間に琴をひくのが好きな趣味人でしかも美形であったというから「こんなイヤミなやつはいない」とひがみっぽいオジサンはそう思うのである。ひと口に文武両道というが、なかなか実践できるものではない。張飛のように散々暴れたあとは、酒でもかっくらって寝てしまう——というのが、当時の武将の常識（!?）だったのである。

この貴公子、いかにも……という見せ場がたくさんある。その最大のものが赤壁の戦前の作戦方針をめぐっての孔明との腹の探りあい。「手のひらに所見を書いていっせいに見せあおうではござらぬか」との孔明のいっけん戯れともとれる言葉に従い、合図と同時に

 イラスト／盛本康成

てのひらを突き出す。双方ともに火攻めの〝火〟の字がくっきり手のひらに描かれている。中国人だから「アイヤ！」とでもいったのだろうか、秀才武将と天才軍師は顔を見合わせて呵々大笑（かかたいしょう）したそうな——。

律儀仁侠タイプ

いわずと知れた劉備玄徳である。現代に生きる我々の目から見れば、「やや物足りない」と思えるのだが、儒教道徳に基づいた正義観から見れば〝人徳によって人を従わせる〟立派な人間なのである。『三國志演義』は江戸時代の日本人の読物・講談の題材として圧倒的な人気を持っていた。現在、岩波文庫に収録されている『演義』の挿絵は、葛飾北斎の手になるもので２百年前に描かれたものだ。当時の人々のイメージを知る上で貴重な資料といえるだろう。

要するに、玄徳はこの時代の人々にとっては〝勧善懲悪〟のヒーローであったわけ。とはいえ、現代でもいいものはいい。劉備の持つ律儀さ、義理堅さや、穏やかな気風は、「欲しいものはさっさと奪いとる」ことが当たり前のせちがらい今日でも根強いファンを獲得している。

乱世の奸雄タイプ

筆者は曹操が好きである。とにかく人物観相で世に知られた許子詳に、「おまえなんぞは治世の能臣、乱世の奸雄じゃ」といわれて、「上等じゃないか！　爺い！」と開き直るところがなんとも頼もしい。

天下の風雲を養分として成長するタイプなのだ。俗に〝風雲児〟といわれるが、日本でこの言葉がふさわしい人物といえは織田信長。時代を下って幕末でいえば、高杉晋作といったところだろう。

権謀術策に長（た）けていながら汚らしさがない男である。どこかしらノーブルなのである。信長と松永久秀に雲泥の差があるように、曹操にも単なる野心家ではない、それこそプラスαが加わっている。プラスαというのは、この人物の場合、詩を吟（ぎん）ずる心であり、人材を愛する心。油断をしていると、この人物の放射する魅力に取りこめられてしまいそうな〝危険な男〟なのであります。

猪突猛進タイプ

とにかく戦争が好きなタイプ。マニアというべきか。呂布という人物には興味がある。漢人、モンゴル人が雑居する中国の片田舎から出て、暴れ放題暴れてこの世におさらばずする。まあ、この人の場合、自分から〝おさらば〟したのではないことはご承知のとおりだが、やることなすことが危ない。「命をかけた綱渡り」の連続のようなものなのである。

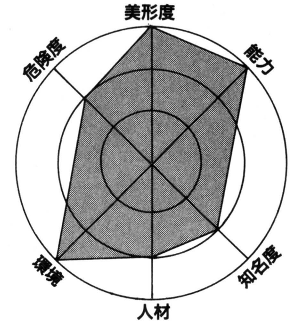
ごく普通の常識さえ持っていれば生き残っていられるものを、中国人の処世術といおうか、都会人の機敏といおうか、とにかくそんなものが決定的に欠けていたように思える。

酒の席で自分はおもしろいと思っている冗談をいってひとりで大笑いしている側で、「やれやれ……」なんて目くばせしている部下のしらけきった顔にも気づかない。そんな気の毒なタイプなのである。ただし……この人の冗談って、本当におもしろくなかったろうなあという気がする。

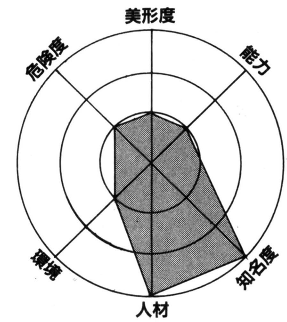
というわけで、今回はこれにておしまい。有名人ばかりになってしまった嫌いがあるが、来月は少し変わったネタで『三國志』の世界へ切りこんでみたい。よろしくのこと！

（七星剣）

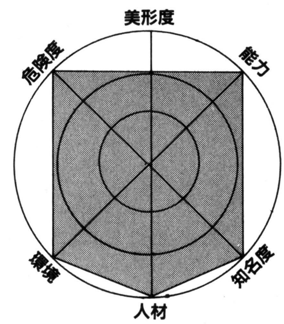
周瑜公瑾



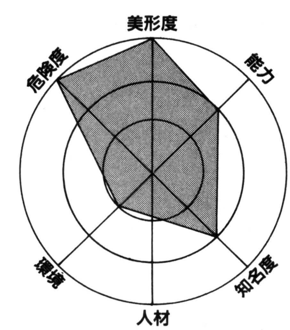
劉備玄徳



曹操孟徳



呂布奉先



▲今月登場の各キャラの評価を独断と偏見でやってみた次第。評価の基礎となる資料は、物語・参考となる文献のほかＳＬＧ『三國志Ⅱ』を取り混ぜて、ごっちゃごちゃにしたものだ。ま、とりあえずはこんなものである。

8月号のエライ人は

福田征宏だ

まったく、どーしてＳＬＧが「ホーホケキョ」なのだ!?　ネがマジメなお茶の水教授は寝こんでしまったぞ。カタギの人々が見たら混乱してノイローゼになってしまうではないか。というわけで福田征宏はエライのだ（トホホ）。力強く、花鳥風月に生きろ！

読者参加――SLG大河小説

信長のへそ 第四回

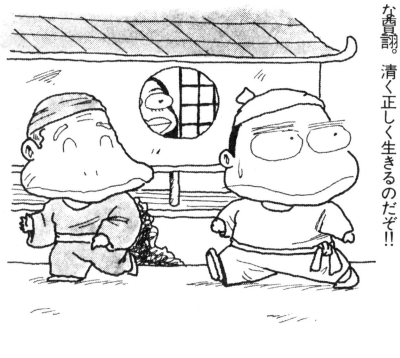
信長亡く、みよ吉もあえない最期を遂げ、残されたのは哀れ賈詡文和のみ。今月は特別出演イヌボン木村に恋と冒険の物語を書いてもらうはず……なのだ。

武器屋把猫

住所不定・犬凡木村

これまでのあらすじ

逆臣信濃川みよ吉を見事討ちとった賈詡文和。しかし賈詡の心境は複雑であった。かつて秀才を歌われた自分が、何やら（悪女の深情けのごとき）運命に魅いられているよ～な気がするのであった。負けるな賈詡。清く正しく生きるのだぞ!!



さて逆臣信濃川を討ちとりましたあと、賈詡は謎の男に乞われるままに、その屋敷を訪れます。

「（下手に）だれか、だれかァ……」

「へい旦那様、お早いお帰りィ……」

「なァにを呑気なことォいってんです。お客様だよ、お客様。なんだね、そんな大きな口を開いて。カバがスイカ丸のみしようかってェ顔だよ、それァ。早く足湯をお持ちしなさいよ。お前はホントに気がきかないねェ。（上手に）ささ、お上がりンなって。ええ、むさくるしい所でございますが、どうぞひとつ……。（下手に）お前、ちょいと奥ィ行ってね、麻梛にごあいさつにうかがうようにっていっとくれ。ああ、大事なお客様ですからね、くれぐも……こう……粗相のないようにって」

小僧が引っこみますってェと、主人みずから賈詡を案内いたしまして、そこは広い茶室でございます。

「ほほう、ごりっぱなお屋敷ですな。それ、そこの壺などは……」

「いえいえ、お恥ずかしい物で。お目を汚しちゃいけません。ささ、こちらへ」

と、そこへサラサラと衣擦れの音。あたりには、えもいわれぬ香の薫りがフワーと漂いまして、金繻子（きんしゅす）の帳の向こうから、鈴を振るような女の声が……。

「旦那様、お呼びで……」

「おお、麻梛。待ってましたよ。こちらにいらっしゃい、お前にぜひにと見こんだ婿様をな、お連れしましたよ」

この言葉に、賈詡あわてて

「お待ちください。婿といわれましたか……」

と腰を浮かすところを、主人は手で制し、

「いや、これはとんだ失礼を。この把猫（トルネコ）、うっかりと口を滑らせました。（下手に）これ麻梛、お前、ちょっとそこに控えてなさい。（再び上手に向きなおり）じつは私、武器などを商うております把猫と申す者にございます。故郷を離れて旅を続けますうちに幾歳月、ひとり身の寂しさに、ふたりの姉妹を養女にいたしました。姉は舞姫の麻梛、妹は占術をたしなみます嶺呀と申します。このふたり、はるばる親の仇を求めて倭國へと向かう道中とか。しかし、女子ふたりの旅では、なにかと心細ォございます。なにとぞ、お武家様のような志の正しいお方に、ふたりを世話していただきたいと……。エエ、このとおりでございます、へへえー」

と、武器屋把猫、ここで深ぶかと頭を下げる。ここまでいわれて断っちゃァ、賈詡先生、寝覚めが悪いッてんで、

「いや、お話はよくわかりました。ですが倭國といえば、いかにも遠い。海より東は人外魔境と申します。ええ……ここはしばらくおヒマをいただき、旅の準備をば整えて……」

「いやいや、ご案じめさるるな。ここにおります麻梛、じつは仙術も少々心得ておりましてな。『流羅』なる呪文を唱えますれば、たちどころに倭國へと、翼ある竜のごとく飛びたてましてございます」

「う……いや……。じつは私、先ほどご主人が申されたほど志の高い者ではございません。身すぎ世すぎのために、やくざなことをしたこともあり……いや、お恥ずかしい話ですが。そこで、しばしのおヒマをいただきたい」

「はて、それはようございますが。しばしのヒマに、なにをなさいますンで」

「いや、ものが仇討ちだけに、堅気（カタキ）ィなって、めぇりやす」

おなじみ「銅鑼言苦栄巣徒（ドラゴンクエスト）第四伝」より、「武器屋把猫」のお話でございます。

原稿募集中

「信長のへそ」は、読者の小説を次つぎと書きつなぎ、巨大大河小説にしてしまおうという野心的な企画である。今回のお話の続きを400字詰原稿用紙2～3枚にまとめて、「SLGリレー小説係」まで送ってください。締切りは7月30日必着！

なお、採用された方には、当編集部規定の原稿料を支払います。（第五回は10月号に掲載予定）

SLG時評

最近はＳＬＧの新作があいついで、なかなか手がまわりかねるのが現状だ。できれば、新作すべてを紹介したいのだが。そこで、今月は対照的なアプローチを持っている、ふたつの作品を集中的にとりあげてみよう。

まずは、アートディンクの新作『機甲師団』である。

最近のアートディンクのウォーシミュレーションは『大海令』以来、路線が定着しつつあるようだ。つまり操作性重視とビジュアル・グラフィックの充実。『機甲師団』もその例に洩(も)れず、第２次大戦の陸戦を、極めてシンプルにまとめあげている。

ある編集者なぞ、サンプル版を見て「ＳＱＬ(スコードリーダー)で挫折した夢がよみがえる」なんてマニアックなことを口走り、さっそく秋葉原へ奔(はし)った。まあ、この言葉だけでは誤解を招きそうなので補足すれば、ボード版ＳＬＧでは戦力比の計算やら何やら、すべて人間がやらなくてはならなかった。あつかっているテーマに興味を抱いても、個々のユニットに思いいれがあっても、ルール・手続きの厚い壁に阻(はば)まれて挫折する人間はあとを絶たなかったはず。それがこのゲームでは、戦車は戦車らしいリアルなグラフィックだし、支援砲撃や爆撃では実際に大地が赤々と燃える。いかにも、という雰囲気の中で、２次大戦のとある機甲師団の戦闘を体験するわけだ。ただし、難をいえば、戦車ユニットが連合軍・ドイツ軍とも共通というのが情けない。ユニットにこだわるとキリがないとはいえ、せめてシャーマンとかキングタイガーとか、各国別のユニットくらいは用意してよかったのではないだろうか。

続いては、Ｇ・Ａ・Ｍの『バトル』。こちらのほうは『機甲師団』とはうってかわって、データの嵐ともいうべきＳＬＧである。現代戦をシミュレートしたというだけあって、戦闘その他（ＳＳＭ＝対艦ミサイル戦闘など）に工夫のあとが見られる。とくにこれだけはいっておきたいのは、このＳＬＧが非常に「緊迫感にあふれた」ゲームであるということ。たとえば太平洋を横断して極東へ向かう輸送船団を待ち受けるソ連太平洋艦隊。AGOS艦や早期警戒機を動員して索敵の網を張ったあとも、はたして敵はどこから現れるのか、不安がつきない――といった光景にこと欠かないゲームである。正直なところ、ややマニア向けといった感を免れないが、ほんの少しのチャレンジで滅多にないおもしろさを持ったＳＬＧをプレイすることができるのだ。今月のオススメNo.1といえるだろう。

お茶の水教授の 合戦物語



今月は上杉謙信と武田信玄の対決をとりあげてみたい。数次に渡る川中島合戦は戦国の歴史が好きな人にとっては華というべきイベントだが、この〝華〟は江戸時代以降、脚色された部分が少なからずあるだろう。〝甲州流軍学〟にしろ、謙信の〝上杉流〟にしろ、大成されたのは平和な時代になってから。経験や、時と場合に応じた布陣・作戦はあったろうが、なかなかゲームをやるようなわけにはいかないと思う。

脚色されたのは合戦だけではない。ふたりを〝永遠のライバル〟と見るコンセプトもそうで、たぶん戦国末期か江戸時代の軍学者・物語作者の中に〝梶原一騎〟のような人がいたのではないだろうか？　両雄とも当時にあっては、最高の能力を持った武将でありながら、天下を横目に草深い信州の片田舎で争わねばならなかった。



イラスト／渡辺天留子

信玄の側からみれば、いち早く中央に顔を出して天下ににらみをきかせたいところだが、謙信が越後から目を光らせて動こうにも動けない。相手の謙信は「武人の心を知る」といおうか、好敵手とみれば勝負を挑んで妥協しない。謙信から「正々堂々、後世に讃えられる一戦をしようではござらぬか」と誘われて当惑顔の信玄の様子が目に浮かぶようだ。講談では、龍虎と並び称されながら、このふたり、けっこうノリがちがうのである。

謙信の場合は、〝義戦〟という考えかたに相当傾倒していたように思う。「名誉ある戦い」という観念である。一種の理想主義者ともいえるかもしれない。しかもこの理想主義者は、合戦になるとめっぽう強かった。

いっぽう信玄は、武将のほかにしたたかな政治家としての側面を持つ人物だった。武田軍が強かったのは事実だが、織田信長がもっとも圧迫を感じたのは、この人物の持つカリスマ性だった。信玄は自分のイメージを十分利用して政治的に信長を苦しめたのである。

とここまで書けば、ふたりのエラさの基準がちがうということがわかるだろう。けれども、両雄不運であった。互いに相入れないふたりであったために、川中島で数千の屍(しかばね)をさらすこととなった。「もし、信玄・謙信が隣あっていなかったら…」。Ｉｆを考えることが歴史のおもしろさである。



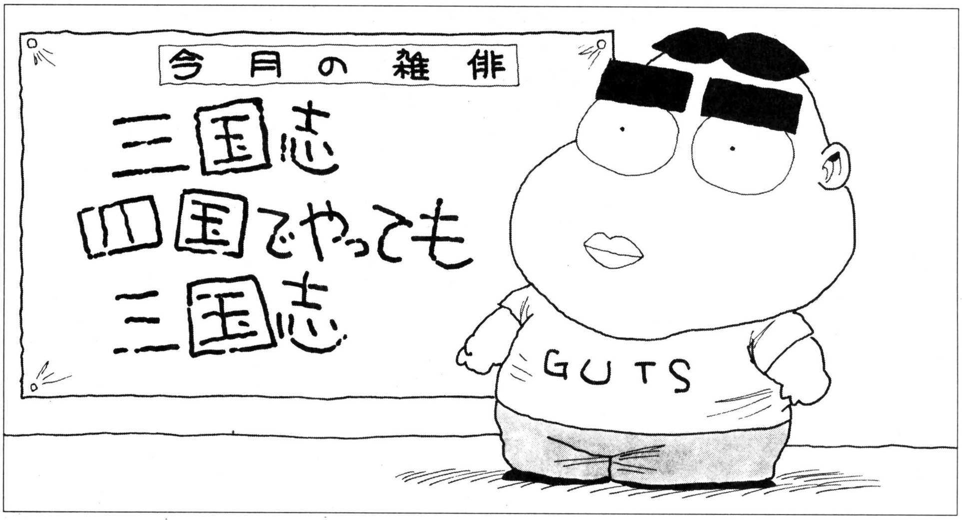
三國志武将コンテスト

というわけで、今月も武将コンテストにたくさんのおたよりありがとさんじゃ。今月のベスト10はよって件(くだん)の如(ごと)しじゃ。やっぱりメジャーな武将にはファンが根づいている。彼らもこりほどまでに慕われてありがた迷惑……じゃなかった草葉の陰で泣いていることだわさ。今月とくに目立ったのは玄徳派の巻き返し。やっぱ小説版の主人公じゃ。こりまで少々だらしなかったのが、本腰いれてこのコラムを乗っ取ろうとの野心にあふれているぞ。それから……馬超はトクだね。そう、あの兜(かぶと)じゃ。虎に頭をかみつかれたような兜が受けるのじゃ、きっと。武将も、ファッションの時代に入りつつあるんだわさ。『三國志』ネタはこりからもとどまるところを知らないぞ！　フッフッフッ、ちかいうちにさすがの諸卿らもも驚くようなことが待っているわさ。たとえば諸卿らのハガキがたんなる投票用紙じゃなく、再利用できる方法とか……。いまから楽しみにしていてほしいのじゃ！

1.	諸葛亮孔明
2.	趙雲子龍
3.	周瑜公瑾
4.	劉備玄徳
5.	関羽雲長
6.	曹操孟徳
7.	馬超孟起
8.	張飛翼徳
9.	太史慈子義
10.	袁紹本初

不滅のSLG通信

う〜む、最近は『三國志』ネタが多いなあ。『大戦略』派はど〜したの。『バトル』は、『デュエル』は、『ポピュラス』は⁉



フッフッフッ、今月はＳＬＧ通信に階級制を導入しようと躍起になっている千葉県・子龍正木からのおたよりからじゃ。先月に引続き正木は友人との『スーパー大戦略』戦略報告を送ってくれた。いったいふたりの泥試合はいつまで続くのかのう？

おなじみ『三國志Ⅱ』の南航は、期待にたがわぬ力作レポートじゃ。なんでもいい。何かに夢中になって、それにいれこめば、何かが生まれてくるはずじゃ。南クンの場合、そりがいまのところ「三國志」の世界なわけだわさ。ただ、最近イラストが少し荒れ気味だぞ。『群雄伝』時代のレベルを回復せえよ。あの〝軍師南〟のキャラはよかったぞ！　広島県の宗近真喜、何通もイラストありがとさん。そりと紙粘土でつくった鉄腕アトムの像を送ってきた。い、いったい何考えているのじゃ⁉　この秋葉原を動揺させるとは普通じゃないわさ。小島美濃守は律儀な男じゃ。殿様になったお礼の手紙よこしよった。ま、ＳＬＧ通信の誤字脱字をマメに指摘してくれるところなんて、あいかわらずの性格のよさじゃ。達者でいろよ！

さて、と。わずか１ページの小所帯ながら、ＳＬＧ通信は〝コンプのポケット戦艦〟と呼ばれるくらいのレベルの高さじゃ。新人よ、おいで。この天才秋葉原が諸君をおおいにイジメ……じゃなかった、導いてやるわさ。信ずる者は救われる‼



◀愛媛県・合田貴志



◀広島県・宗近真喜

三國志武将イラストコーナー



◀福岡県・山口徹也



◀神奈川県・堀崎達哉



◀茨城県・高瀬伸世



◀大阪府・河本秀一



◀大阪府・ぷうじゃむ



◀千葉県・白井俊明



◀静岡県・青柳正晃

おたより募集

ＳＬＧホ〜ホケキョでは、体験記、失敗談、必勝技、イラストなど、シミュレーションゲームに関するものならどんな投稿でも大歓迎。タイトル募集、リレー小説、合戦物語へのリクエスト、三國志武将コンテスト、連載に対するご意見、ご感想もヨロシク。

おたよりのあて先：〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市谷ＫＴビル　コンプティーク編集部「ＳＬＧホ〜ホケキョ」係

OTAKU CLUB

●谷 甲州
●矢野 徹
●菊川涼音
●先江 進
●米田 喬

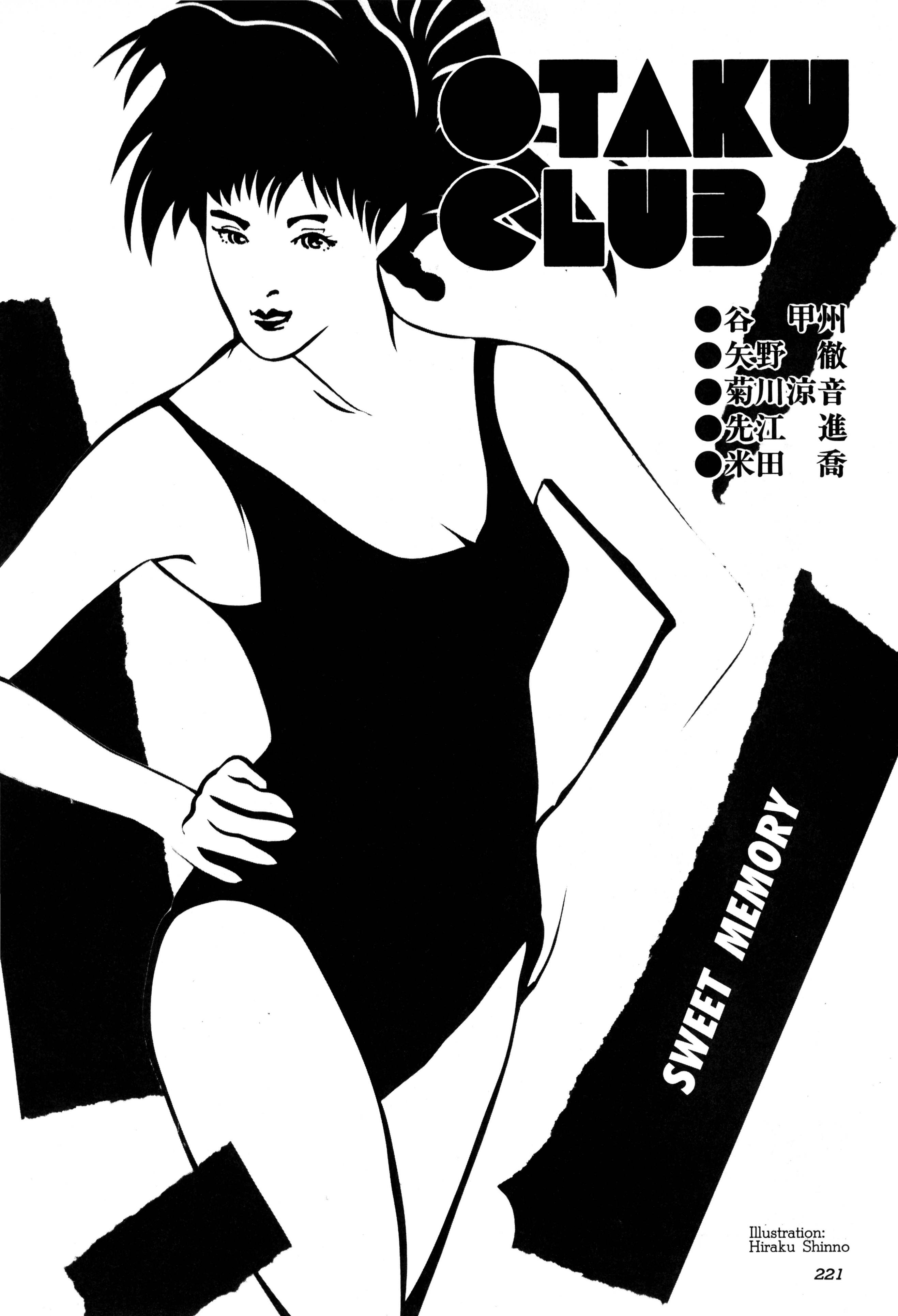


Illustration:
Hiraku Shinno

文 谷 甲州（たにこうしゅう／作家）

シミュレーション妄想記

シミュレーションの話を書きます。

ただし、ゲームの話はしない。できないから。本当はシミュレーション・ゲームは好きなのだが、ここでその話をするとまたぞろ禁断症状がでてくる。もともとゲームにはのめりこむほうで、新しいソフトひとつあれば仕事が１カ月ほど中断するわ、そのあと半年ほど後遺症は残るわという禁治産者みたいな性格をしている。ということで、このごろは禁断症状が現れない程度にゲームとつきあっています。

しかし禁断症状で悶え苦しむというのも、ばかな話だ。そんなときには、代替行為が必要になってくる。つまり禁煙をはじめた人間が鉛筆の端をくわえて気をまぎらわせたり、覚醒剤をやめるついでに人間をやめるとかいったような（これはちょっとちがうか）要するにそういう行為だ。

ゲームの代替行為として、このごろはシミュレーションのモデルを勝手につくっていたりする。じつはモデルの構築自体がすでにシミュレーションなわけで、これはこれで手間のかかるおもしろい作業だったりする。念のために書いておくと、シミュレーションとはシステムのモデルを使って未来予測をすることだ。本当は未来予測ではなく結果を予測するだけなのだが（訓練用のシミュレータみたいに）、一応は未来予測ということにしておく。

ところでゲームでいうシミュレーションもシステムのモデルなわけだが、市販されているシミュレーション・ゲームはいかに現実を忠実に再現するかで苦労しているようだ（ここでいうシミュレーションは、フライトシミュレータや架空のマップで戦争させるゲームは除外している。未来予測という要素がないから）。あえて書けば、未来を予測するはずのシミュレーションで、過去を予測しているのだ。現実と寸分ちがわない歴史をパソコン上で再現するのはそれはそれでおもしろいけれど、もうちょっとバリエーションがあってもいいような気がする。せっかく自由自在にモデルを構築できるのに、わざわざ現実と同じ結果を確かめるのも不毛な行為だ。

こう書くと「シミュレーション・ゲームでは、ちがう歴史を再現することもできるのだ。ミッドウェイ海戦で、日本が大勝することもありうるのだぞ」とか「戦略シミュレーションには、史実戦のほかにも架空戦があるのを知らんのか」などといわれそうだ。だが、そういうのとはちょっと意味がちがう。モデルをつくりかえるというのは、歴史を完全にかきかえることなのだ。

それでは、現実とちがうモデルとはどんなものか。簡単なことだ。世界を最初から構築し直すのだ。最初に、国境線の位置を変えてみる。たとえばアラスカがソ連の領土だった場合、合衆国の核戦略は大幅にかきかえる必要がある。ソ連の原潜が、海峡を封鎖されて日本海に押しこめられるということもなくなる。フィクションにおける第二次世界大戦はたいていヨーロッパが戦場になるが、こうなるとカナダの森林地帯で大戦車戦がおこなわれるかもしれない。

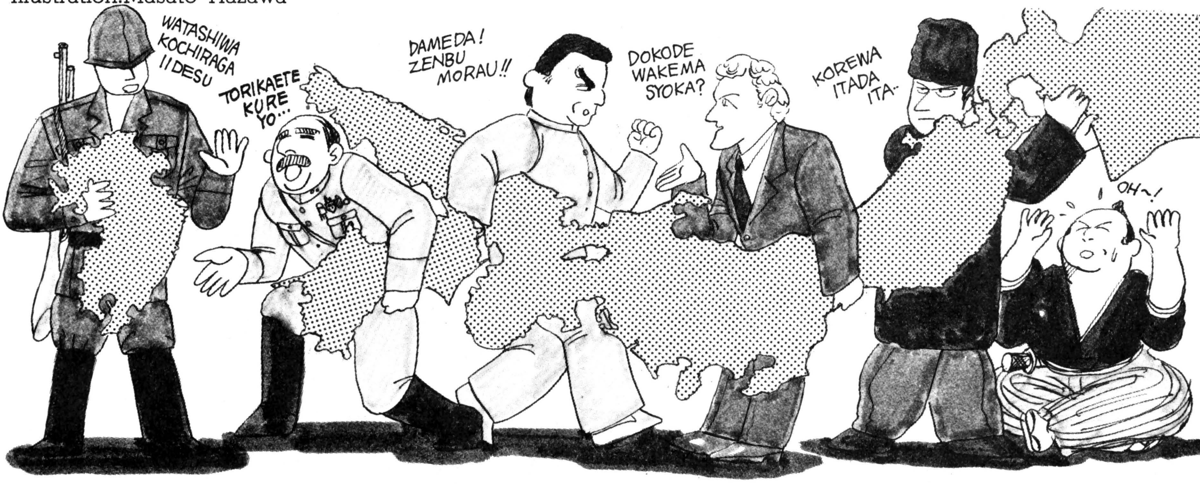
ついでにアムール川以北オホーツク海までの東シベリアが、中国領だった場合を考えてみる。つまり第二次世界大戦前の中国領――ということは満州国に沿海州が含まれることになって、ソ連は太平洋側の出口を失うことになる。こうなると、20世紀以後の極東情勢はずいぶんちがった形になっていたはずだ。太平洋とつながらない東シベリアなど不毛の大地でしかないから、ソ連は東方に興味をしめさず西の方に膨張していったかもしれない。第二次世界大戦時の連合国からソ連がはみ出していた可能性もあるし、独ソ戦がもっと早い時期に勃発していたかもしれない。これとさっきの「ソ連領アラスカ」を組み合わせれば、まったくちがった歴史ができそうだ。

念のために書いておくが、これらの話にはそれぞれ歴史的な根拠がある。19世紀のアラスカはロシア領だったし、ロシアと清の国境はいまよりもずっと

わたしの近況

いま、小説を書いています。ヒーヒーいいながら書いています。もうすぐ完成します。８月末に早川書房から出ます。ＳＦではなく、冒険小説で「遙かなり神々の座」というタイトルです。

Illustration:Masato Hazawa



北にあった。嘘だと思ったら、歴史の教科書を読んでみること。

これだけではおもしろくないから、もう少し拡大解釈する。つまり、地形自体を変えてしまう。ユーラシア大陸が、ヨーロッパとアジアに分断されていたらどうか。黒海からカスピ海をへて、ボルガ流域までのみこんだ内陸海があったとする。ヒトラーはソ連を降伏させていたかもしれない。もっともそれ以前に、ロシアはナポレオンによって消滅させられていたかもしれない。モスクワを捨てて大陸奥地に逃げようとしても、その内陸海に退路を断たれてしまうからだ。

それでは朝鮮（韓）半島が、北九州と陸続きだった場合はどうか。ついでに樺太と北海道が陸続きで、その先が沿海州につながっていた世界を考える。つまり、日本海が巨大な湖だった場合。うーむ。そうなると、そもそも日本民族というのが存在しなくなるかもしれない。そうなると現在の関東以北には「まつろわぬもの共和国」みたいのができていて、その国の高額紙幣には平将門の肖像が印刷されているだろう。中部から西には「ヤマタイ連邦」くらいにしておく。現在の日本が、ふたつの国に分断されているのではない。日本民族が、朝鮮－南方系とアイヌーツングース系のふたつに別れているのだ。そうなるとふたつのうちどちらかは、大陸国家になっていたかもしれない。中国大陸に日本系の統一王朝ができていたかもしれないし、それ以前にジンギスカンが日本を滅ぼしていたかもしれない。戦国時代のシミュレーションなんか、そもそも存在しなくなるかもしれんなあ。

せっかくだから、地形ではなくても地理も変化させてしまう。とりあえず、資源地図をかきかえる。中国東北部－満州に大油田があれば（そうか、大慶油田というのもあったな。歴史は大慶に学べ）、太平洋戦争はおこらなかっただろう。南方を侵略して、資源を手に入れる必要がなくなるから。そのかわり、資源地帯である満州にソ連軍が攻めこんできたかもしれない（さっきからソ連に悪い役ばかりやらせているけど、別にうらみがあるわけではありません。念のため）。そんな状態でも連合軍にソ連が加わっていれば（つまり対ソ武器貸与協定が結ばれていれば）、ソ連向けの支援物資を満載した輸送船団がアメリカから出港するかもしれない。そうなると日本軍はこれを阻止するために北太平洋で無制限潜水艦作戦を実施、太平洋戦争の主戦場はアリューシャン列島になるだろう。

なんだなんだこれは。あれこれ書いてきたのは、要するにパラレルワールドではないか。ＳＦでは、昔からいやというほどやっていたことだ。アメリカ合衆国が日本に占領されたような話など、ずいぶんと書かれてきた。なんのことはない、代替行為といいながらじつは仕事をしていたのではないか。因果な商売だ、まったく。

未来をシミュレートするハードSFの旗手

遠大な未来史を紡いできた谷甲州氏。巨大なコンピュータ・ネットワークが構築された22世紀を舞台に描くサイバー・アクション『ヴァレリア・ファイル』シリーズ（角川スニーカー文庫）は、ネットワーカーの必読書。また、太陽系全域に進出した人類が突入する「外惑星動乱」の航宙艦の戦闘は圧巻だ（『航空宇宙軍史』シリーズ／ハヤカワ文庫）。現在「別の地理的条件の下で発生する第二次大戦」のシリーズを執筆中。（今秋カドカワノベルスで刊行予定）。ファンには見逃せないシミュレーション・ノベルになりそうだ。乞う御期待！



★ヴァレリア・シリーズ
ヴァレリア2122年
ヴァレリア・ファイル2
ヴァレリア・ファイル3
ヴァレリア・ファイル4
ヴァレリア・ファイル5
角川スニーカー文庫刊
1・2・3巻350円、3巻390円、5巻430円

Illustration: Hiroshi Watanabe

文 矢野 徹（やのてつ／作家・翻訳家）

狂乱酒場

第22夜 超能力に乾杯！



ぼくの不思議な超能力

狂乱酒場ボードへの書きこみがついに1万回突破、会員婚約、お客さまの処女出版3人……。

と、めでたいことがいくつも重なったので、その祝賀会が、5月12日の夕刻からあくる朝まで、東京本郷のホテル機山館で、おこなわれました。

その夜、奇怪な事件が起こりました。

午前2時ごろ、ぼくがもうそろそろ寝ようというとき、気分だけはいつまでも若いつもりのぼくが勝手に飲んだか、だれかがおもしろがって飲ませたか、急に泥酔したらしいのです。

それで2時過ぎ、ぶじベッドに寝かされました。そのはずなのに、3時には、自動車で1時間かかる国立のわが家の玄関にもどっていたのです。

それも、98NOTEの入っているカバンを含めて、3人分の重い荷物ともにです。

あくる日のネットでは、その謎についていろいろ書かれました。

傑作なのは、靴の運び屋さんという解釈でした。

その夜紛失しただれかさんの靴が、3人分の荷物をかついで本郷の大通りまで出て、タクシーを呼びとめ、ぼくと荷物をのせ、自分はその場に残ったというものでした。

タクシーの運転手さんは、さぞや気持ちが悪かっただろうと思います。

ホテルのほうきが一本なくなっているだろう、というのもありました。

ぼくがほうきにまたがって、荷物を従えて闇黒の空を飛んでいるのです。

98NOTEを分解していた技術者諸兄もおられたそうですから、ひょっとすると、ぼくはコンピュータ通信で送られたのかも知れません。

こんどは、ぼくの寝室のドアに鍵をかけておいて、テレポートするかどうかの実験をするそうです。

でも、自分の家への帰巣テレポート超能力だけというのは、まったく、鳩になったような、情けない気持ちだなあ。

テレビと新聞雑誌の報道

どこかのテレビ局が、暴力団とつるんでやったとしか思えない恐喝現場の取材が、問題になっている。

それについての、報道の自由とか秘匿権といった報道も多い。

いずれにしても、報道の姿勢がちかごろよく問題になる。

局は自分のところが槍玉に上がるといやだから、それは下請けがやったことでと逃げる構造になっているような印象も受ける。

ぼくの近況

超能力が自分にあると気づいたときから、外出が恐ろしくなってきた。テレポートの最中に、何と衝突するかわからないからだ。VTP98という横書きを縦書きにして読むPDSで毎日が楽しい。

日本は、卑怯で軽薄な社会になりつつあるのだろう。

芸能人なみにテレビ画面に出たがる学者文化人が多過ぎる時代だから、そういうこともしようがないのかもしれないが、日本人はまったく浅薄になったもんだ。

百恵ちゃんの住む国立の住民としては、カメラマンはちかごろ金蠅銀蠅になったと聞くと、そのとおりといいたくなる。

それ以上にもっといいたいのは、ちかごろの新聞のくだらなさだ。

そもそも、読みたくもない広告ばかりのページを何枚もめくらされる大新聞の朝刊は、あれで正義の味方なんだろうか？

アメリカの新聞は、ぼくの知る限り昔から、広告ページはほとんど、記事とは別にするのが常識なのになあ。

経営方針がだめなのか、社内のチェック機構がだめなのか、自社の記者の書いたものでも、怪しければ、社内でとめなければいけないし、そうする能力はあるはずだ。

高松の高校生だかがつくったとかいうX68000のウイルス記事にいたっては、よくあの程度のつまらぬ高校生に、大新聞の記者がだまされたもんだなあと感心してしまった。

大新聞が、日中戦争や太平洋戦争のときに陸海軍のいうとおりになったのも、しかたがない。

それが、日本の新聞社もしくは記者の体質なんだ。だれかに与えられた情報をそのままうのみにして伝えるようになっているんだろう。

狂乱酒場ボードへの書きこみ

どう書いたらいいかという質問への答えに、ある書きこみに対して答えた内容を引用します。

「あなたの書かれる文章について、文章書きの先輩として一言。

書かれる内容にくらべて、長すぎるから、印象がくどくなります。

引用が多過ぎます。

本でも脚注や引用が多すぎると、読んでもらえません。

ほかのボードでどうだったかなどの話題はやめましょう。いくら書かれても、不毛の話題になってしまいます。

確かに年齢差で、話題とその内容はちがってくるんだなあと感じます。

このボードは、関係者以外書きこめないなどということは、絶対にありません。

くだらない内容のものは削除してしまいますが、あまりにくだらないために後世に残しておきたいほどなら、そのまま印刷記録になって残る場合があることを覚悟の上でお書きこみください。

ほかのボードで、だれかがこういったがなどという悪口に近い話題は、暗くて悲しくなってきます。

若いうちには、天下国家を論じるぐらいのほうが威勢がいいものです。

ここがほかのボードとちがうのは当然です。どこも同じなら、ボードはひとつでいいのですから。

ここは確かに平均年齢が高いし、せっかく物書きも多いのだから、なるべく程度の高い議論ができるようにしたいなあと思っています。

ぼく自身、話題についていくのにやっとのことが多いんです。

こんなボードもあっていいと思います。ぼくは議論がへただから、議論の雰囲気が好きなのかも知れません。

こんど書かれるときは、簡潔に問題提起をしてくださいな」

根性は、劇画だけのものか？

志乃に荒筋をよせてくださる皆様に。売るために荒筋をつくるということには、どうも才能よりも根性のほうが必要なようです。

実生活で甘やかされている若者が多すぎるせいか、荒筋の欠点を突っこまれると、不満や泣き言が出て、それでやめてしまう人が多いのには、あきれてしまいます。

劇画の世界では、あれほど根性物が流行しているのに、小説やゲームをつくるための荒筋を書く場合には、批評に対してすぐ腹を立ててしまうとは、情けない。

志乃に荒筋を載せるのは、プロの世界に一歩足を踏み入れることだと心得てください。

泣き言を聞かされるより、実際の荒筋を何度でも書き直してもらうほうがましです。最初から傑作であれば、もっと結構です。

すぐに、既存の有名作品の焼き直しとわかるものがありますが、それだって、完全に自分のものになるまで書き直してから送ってこられるべきです。

ぼく自身が、このネットで知り合った26歳の青年と現在、小説の合作をしています。

だれかと合作して、おたがいの欠点を注意しあいながら、志乃に書き入れなされたらいかがでしょう。

志乃から生まれた2、3冊の本が出版されたら、ぼくは引退します。

ぼくと一緒にやられるつもりの方は、いまのうちですよ。

志乃に現在載せられているもので、出版へのもっとも最短距離におられるのは、元自衛官の書かれているものです。

これまた、根性の勝利みたいなところが感じられます。

角川文庫版「狂乱酒場」NEWS

毎月お送りしている文庫版NEWS。今月は、イラスト特報!!

文章がパソコン通信大好き人間の大ジャムセッションなのと同じく、イラストも、各界の(!?)ひとびとが登場。まさしく狂乱酒場ビジュアル版を展開しそうなのだ!!

締切りに追われるなかを参加してくださるメンツは……おなじみ加藤直之さん、伊東岳彦さん、中野豪さん、盛本康成さん、なぜか高千穂遙さん、まだまだいるぞ！乞う御期待。

文 菊川涼音(きくかわすずね/オタッカー)

妄想自然科学入門

ACT・28 ふしぎの海のエイブラハム号

ふしぎの海のナディア

「ふしぎの海のナディア」は、最近のアニメではまれにみる傑作だ。高い金をとるくせに、最低につまらないOVAがはびこっているいま、TVでこういうすばらしい作品が見られることは、まったく幸せと言うほかかない。なにせTVはただだからね(おっとナディアはNHKでした)。

それに、ナディアはひさびさにマニア的突っこみがいのあるアニメだ。アトランティス、オリハルコン、バベルの塔、ジュール・ベルヌ、ノーチラス号、などなど、このコーナーで料理したいと思うねたは数多い。さらに、OLDアニメファンに対するサービスも行き届いていて、毎回必ず「宇宙戦艦ヤマト」のパロディが入る。たとえば、「エンジン全開! 垂直上昇!!」「予定より0.01%遅れています」「総員、対閃光防御!」etc. ビデオに録画してある人は厳しくチェックしてみよう。

戦艦エイブラハム号

さて、そこで今回ナディアのなかから取り上げるねただが、アニメ誌ではまず絶対に取り上げないようなやつがいい。てなわけで、ガーゴイルの潜水艦の一撃を食らって大破した戦艦「エイブラハム号」にちなんで戦艦の話をする(どうだ、まいったか)。この戦艦、詳しい性能が公表されていないのだが、勝手に推定させてもらうと、排水量15,000トン、全長130メートル、主砲が30センチ砲6門といったところだと思う。主砲の配置は連装砲塔が艦首に2基、艦尾に1基で、問題は艦首の背負い式に配置されたふつうの砲塔だ。一番砲塔よりも高い位置に二番砲塔が据え付けられている(ビデオに録画した人はよく見てね)。

いまの軍艦を見慣れたわれわれには、別段奇妙には思えないが、こういう背負い式(英語で書くとsuperimposed)砲塔配置は、実際の歴史ではなんと1910年にならないと現われないのだ。その戦艦の名前は「サウス・カロライナ」で、もちろんアメリカ生まれだ。エイブラハム号をこのような砲塔配置にしたのは、1889年のアメリカの新造戦艦というイメージを出したいからだと思う。製作のガイナックスはそのあたりの設定には相当気を配ったはずだから、私の深読みではないと思う(深読みだったりして)。

少し話がそれるが、1889年というナディアの時代設定はまったく巧妙に考えられている。この時代は発明王エジソンが蓄音機、白熱電球、映画などをつぎつぎとつくりだしたり、コッホが結核菌やコレラ菌を発見したり、スタンレーがアフリカ大陸を探検したりというぐあいに、やたらと発明発見が続き、科学が大いに発展した時代だ。しかし、それと同時に異端の科学、偽科学も盛んだった。1870年、サイラス・リード・ティードは「地球は空洞であり、われわれはその内側に住んでいる」という説を発表した。1872年、H.C.バスチアンが顕微鏡の下で「生物の自然発生」を観察した。1882年、イグナシアス・ドネリーは「聖書のパラダイムはかのアトランティス大陸だった」と唱えた。また、怪事件のほうでも、古典的な人間消失ミステリーである「マリー・セレスト号事件」が1872年に、「スタートレック」でもねたに使った「切り裂きジャック事件」が1888年に起こっている。いわば、なんでもありの時代だったわけだ。

戦艦の元祖

さて、戦艦の話に戻ろう。戦艦の歴史はどこから始まるのか? という話になるが、一応ここでは世間一般の説にしたがって、1861年に竣工したイギリスの「ウォーリアー」を戦艦の元祖、始祖鳥としておく。この艦は木製の船体の重要な部分に鉄板(114ミリ)を張り巡らしたもので、排水量9,283トン、全長128メートル。蒸気機関で進むが、燃料が石炭なので長期間の航海には不安がある(故障が多い)ため、マストと帆もあるいわゆる汽帆船だった。

砲塔はまだなく、大砲は艦の横腹に窓を開けてぐるりと並べる古典的な舷側配置だったが、ひとつ画期的だった

わたしの近況

今回のねた本はイギリスはSALAMANDER社の「THE COMPLETE ENCYCLOPEDIA OF BATTLESHIPS AND BATTLECRUISERS」でした。おもしろい本だから日本語版がでるといいな。

のは、主砲の110ポンド（砲弾の重量が49.5キロ）砲が砲尾装塡式だったことだ。いままでの大砲は砲身の前から火薬と弾を詰めていたので、一発撃つと「えっこらしょっ！」と、掛け声を掛けて大砲を艦のなかに引っ張りこみ、「そいや、そいや」と弾をこめなければならなかった。砲尾装塡式なら始めの「えっこらしょ」の手間がないから、そのぶん発射速度が速くなる。

砲塔ができたのは意外に早くて、アメリカで南北戦争の真っ最中。1862年、アメリカ北軍の「モニター」が最初。これは船体のど真ん中に279ミリ砲の連装砲塔がドーンとあり、その前に公衆便所みたいな小さな操舵室、船体後方に四角い２本の煙突と、これまた四角い２本の吸気筒がある。煙突と吸気筒は折り畳み式だ。海面から船の甲板までは38センチしかなく、ちょっと海が荒れれば波に隠れてまるで潜水艦のような事態となる。設計したのはエリクソンという人物で、この艦は南軍の装甲艦「メリマック」と壮絶な撃ち合いをする。これが史上有名な「ハンプトン・ローズの戦い」で、その顚末は宮崎駿氏が以前に雑誌「モデル・グラフィックス」に詳しく紹介していたので、ここには書かない。ひとつだけ付け加えると、この「モニター」タイプはその後も「モナドノック」「トナワンダ」などがつくられて沿岸警備に用いられた。

砲塔配置の妙

「モニター」は外洋を航海する船ではなかったので、帆を持たなかったが、大型の装甲艦ではそうもいかない。依然として石炭機関には不安が付きまとっていた。そこでマストと帆はいままでどうりで、砲塔はそれらの間に置かれることが多かった。イギリスの「モナーク」（1869年）はその代表で、横から見ると艦首側からマストー砲塔ー煙突ーマストー砲塔ーマストーマストという順番に各構造物が配置されていた。こういう配置にすると、艦の左右には自由に大砲をぶっ放せるが、前と後ろにはまったく撃てない。逃げる敵を追いかけながら撃つということは基本的にできないのだ。

この欠点というか構造欠陥というかを改良したのがイギリスの「インフレキシブル」（1881年）で、やはりマストー煙突ー砲塔ー砲塔ー煙突ーマストという配置だが、一番砲塔（イギリス式にはA砲塔）は左舷ぎりぎりに、二番砲塔（同じくB砲塔）は右舷ぎりぎりに寄せられている。こうすれば、両方の砲塔を真正面にも真後ろにも旋回させることができるので、敵に対して追い撃ちが可能だ。しかし、マストと煙突、それに互いの砲塔がじゃまになるので、一番砲塔は時計の文字盤で説明すると１時から３時と４時から６時までが死角になる。二番砲塔は７時から９時と10時から12時までが死角だ。互いの死角をカバーし合う砲塔配置になっているわけで、こういうのを中央砲塔艦と呼ぶ。

その後は戦艦の砲塔も艦の中心線上に配置されるのが常識となり、あまりおもしろみがなくなったが、唯一の例外がイギリスの「ネルソン」（1927年）で、三連装の40センチ砲塔３基をすべて艦首に集めてしまった。この配置は後ろへの射撃を禁じている（真後ろに向けて撃ったら、艦橋もマストも煙突も吹っ飛ぶ）。突撃あるのみという攻撃的な配置だ。実際のところ「ネルソン」は全部の砲を後ろに向けて撃つと、艦橋の窓ガラスが割れてしまうので、後ろに撃つのは禁じられていた。あんまりユニークなのも考え物だ。

次回予告

さて、戦艦ひとつでこれだけ話が広がるナディアの世界。次回はジュール・ベルヌにひっかけてフランスのマイナー・バンド「ジュル・ベルヌ」の話をしようか、それともアトランティスにひっかけてオランダの二流プログレ・バンド「アース・アンド・ファイアー」の傑作アルバム「アトランティス」をとりあげようか。あれこれとねたはつきない。



Illustration: Hiroshi Fuji

トリック・トリップ

先江進の不思議エッセイ
ACT・28
超能力ブーム

文 先江 進(さきえすすむ/不思議ライター)

マリックは嘘をついていない

ゆうむ・はじめ、という超能力研究家が、ミスター・マリックの超魔術を暴露した本を出版し、かなりよく売れているらしい。本のタイトルの一部に「超魔術の嘘」などとあるが、ミスター・マリックは本当に嘘つきで、悪いことをしたのだろうか。そして、ミスター・マリックを批判するという態度をとりながら、マジシャンが大切に守ってきた大切なトリックを大衆に公開してしまった、著者の行為は許されるのだろうか。

たしかにミスター・マリックは超能力者ではなく、マジックの手法を用いて超能力的な現象を演じてきた。ミスター・マリックが超能力者だと勝手に思いこんで見てきた人にとっては、彼のやりかたにトリックがあることを知ったとき、がっかりしたり、批判したりするだろう。しかし、ミスター・マリックを超能力者だと信じた人は、私にいわせれば頭が悪いか、それともテレビメディアの権威を信用してしまう、お人よしだ。雑誌などの記事のなかで、マリックはマジシャンであることを明らかにしていたし、超能力者だといったこともない。初めからサイキックエンターテーナーと名乗っていたのだから、エンターテインメントとしてのみごとさを楽しんでほしかった。

しかし、私が残念でならないことは、有名になればなるほどマリック自身が、「超能力者だと思われよう」という態度を強く打ち出してきていることである。逆にマジシャンとしてのイメージ転換が可能であるとするならば、彼だけのすばらしい技量を持っていれば、もっと長く人気を保てるのではないか。

マリック、超能力に接近

大衆がマリックを超能力者だと信じてしまったり、暴露本が出版されたことは他愛のないことであったとしても、その結果、たいへん大きな力が働いたことも事実だ。すなわち、暴露本によってテレビ局のマリックのトリックへの関わりかたが批判されると、テレビ局はそくざにマリックから手を引いてしまったのだ。ここからマリックブームの終焉が始まった、と何年後かには想い起こされることになるのではないか。

NTVとの独占出演契約が切れた直後、ミスター・マリックはTBSの超能力番組のゲスト役として出演した。中国の特異能力者の取材で現地へ同行し、特異能力者の演ずる術の解説をおこなったりしていた。あまりにもお粗末な番組の“よいしょ役”(たいしたことのないものをたいしたことであるように持ち上げる役)をやってしまったことは、暴露本が売れている真っ最中だっただけに、マリックのイメージをインチキ臭いものにしてしまったのではなかろうか。

少なくとも、マジックの新しい分野を開拓したことで、高く評価していた私の気持ちも、しだいにミスター・マリックを応援する方向には向かなくなってきたのは事実である。

薬瓶のトリック

マリックの出演した番組でもやっていたが、中国の特異能力者の間では、薬瓶から錠剤が抜けて落ちる術が流行しているようだ。しかし、はっきりいって彼等の技術的レベルはマジックの見地からすれば、そうとうに低い。私はここで、ゆうむ・はじめのまねをして、もっともらしい理由を述べてから、特異能力者のやり方を暴露してみたいと思う。

第一に、特異能力者、すなわち日本流にいえば、超能力者といいながら、マジックの手法を用いていること。

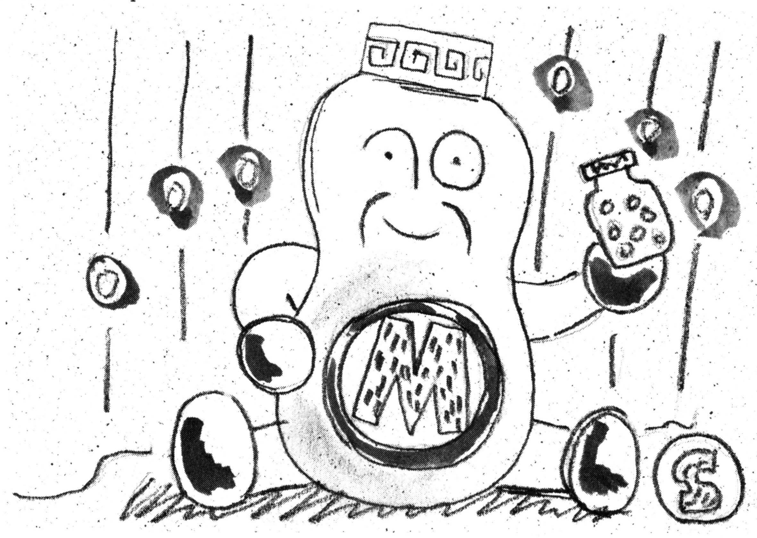
第二に、こんなにお粗末なものを超能力者であるかのように、テレビ局が取り上げていること。

初めに薬瓶に錠剤がいっぱい入っていることが確かめられる(テレビ画面にはっきりと映しだされたことはないが)。特異能力者は瓶を受け取って、両手で瓶を持ち、しばらく瓶をゆすっている。すると、瓶の底のほうから錠剤が落ちてくる。かなりの数が落ちたあと、瓶は最初に瓶を調べた人に渡され、

わたしの近況

ビッグ東海からゲームボーイ用ソフト「パズルボーイ」が発売された。純粋なパズルものの好きな人には、おもしろいはず。私も制作に協力しているので、よろしく! と一礼。

Illustration: Skip Tomioka



その人は「確かに瓶の中身が減っています」という。もちろん、瓶の底には穴が開いていない。

まず、瓶にいっぱい入っていたと思われる錠剤が、なぜ減っているのだろうか。薬瓶の中には透明なビニールが詰めてある。ビニールは丸めて詰めれば中で広がろうとするので、中の錠剤が動かなくなる、という働きをする。そこでだ。中身が3分の2ぐらい入っている薬瓶で、ビニールと瓶のガラスとの間に、錠剤をぴっちりはさんだらどうだろう。いかにも錠剤がいっぱい入っているように見せかけられるだろう。

こうお話すれば、なぜ特異能力者が、薬瓶をあんなにゆすっているか納得できるだろう。彼等はけしてマインドパワーをかけているのではなく、ガラスとビニールの間にはさまった錠剤を下に落としているのだ。そうすれば上の部分にビニールが見えるようになり、いかにも錠剤が減ったように見えるというわけだ。

それでは一方、どうして錠剤がテーブルの上に落ちてくるのか。答えはあまりにもばかばかしい。初めから手に持っている錠剤を落としているだけである。この術をおこなう特異能力者は薬瓶を手に持つときに、両手が空っぽであることを見せてはいない。

ここでおもしろいのは、錠剤という小さい物体をかなりの数量、どうやって手に隠し取ってくるか、ということにある。いくらテレビでカットされた場面の放送とはいえ、特異能力者はどこかでポケットなどから錠剤を隠し取ってこなければならない。錠剤を隠し持つには、手を握る必要がある、と考えるのが、常識である。だがしかし、手を握らなくても錠剤を手に隠すことができるのである。手に少しツバをつけ、両手をこすると手の粘着力が強まる。そこでポケットの中で手で錠剤をつかむと、錠剤が手の内側にくっついてくるだろう。ツバでは粘着力が足りないというのなら、手に粘着力をつける薬品を使えばよい。マジックの世界には、マジシャンズワックスという、なんでもくっつけてしまうという便利グッズもあるのだ。

さて、錠剤が内側にへばりついた手は自然な形にすることができる。あとはその手で薬瓶を持ち、時間をかけてゆすりながら、手にくっついている錠剤を落としてゆけばよい。特異能力のいっちょう上がりというわけである。

はてさて、以上は私の推測であり、彼等の術が超能力ではないという科学的証明とはいえないだろう。とはいえ、多くの人が私の推測に賛成してくれることも信じている。私が暴露のまねごとをしてまで強調したいのは、テレビがこの程度のものを放送して、視聴率を稼ごうとしていることの文化性の低さなのである。ブームであればある程度の視聴率を稼げるというマーケットが存在する、ということも私には悲しい。

粘着超能力

「ヤングジャンプ」5月10・17日号で、超能力者・秋山真人氏は、コインを数枚握ってから手を広げ、手を80度まで傾けても落ちないのは、超能力だといっている。私はこの種のマジックが大得意で、コイン数枚なら直角まで手を起こしても落ちないし、ボールペンを手にくっつけてまったく逆さにしても落ちない、ということもできる。手に何か薬品を塗っていると思われるとつまらないので、私は相手に手のひらを触らせることにしている。薬品などを塗ったりはしていない。80度の秋山氏が超能力者なら、私はたぶん神様なのだろう。

私は秋山氏の記事を読んでいて、もしかすると彼は本当にコインが手にくっつくのが超能力だと信じているのではないか、という気がしてきた。超能力者とは、いままで私が定義していた「超能力者を演ずる者」ではなくて、「超能力者だと信じている者」だといえるかもしれない。

なお、次号で粘着マジックを解説する予定なのでお楽しみに。

カードマジック人気上昇

キミは、マーカ・テンドーを知っているかな。この奇妙な名前のマジシャンは、数々の国際マジック大会で上位入賞している日本期待の若手マジシャンだ。NHKの「音楽・夢コレクション」のレギュラー出演、テレビ朝日で彼の特集が放送されるなど、大活躍中。彼の演技のおかげで、カードマジックの存在がクローズアップされてきた。

横浜ベイブリッジ近くのシーフードレストラン「タイクーン」では、食事の合間にカードマジックやコインマジックを楽しむことができる。前田知洋とHIRO・SAKAIのふたりが出演しているが、彼等は日本で初めての、クローズアップマジックのプロの地位を確立しつつあるといえよう。

私もゲームで考えた

(株)エニックス　米田　喬

ACT・28
特別集中偏見講座●コンピュータゲーム基本概論

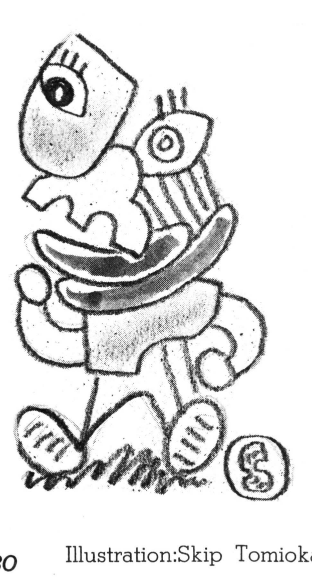


Illustration:Skip Tomioka

本日は当講座に出席していただきまして誠にありがとうございます。今回は基礎編ということで、わかりやすい講座内容となっております。それでは各先生方、よろしくお願いいたします。

1.RPG講座　経健智講師

最近、システム、バランス等技術的レベルで語られがちだが、基本は「2次元疑似体験アナザワールド」、つまり世界観！　そお、ディズニーランドです。えっ？　意味がわからない？　それでは、まず本を読みなさい。映画を観なさい。音楽を聞きなさい。心豊かにしなさい。そうすれば頭のなかに私の言いたかった答えが自ずと見えてくるでしょう。そう、あの、幻の大陸が……(あなたは20ＰのＨＰをとられた！)。

2.アクションG論　丸尾講師

ノリですよ！　あなた！　ノリっ！　理屈はあと、あとっ！　おもしろい動きをすなおにおもしろいと感じられる感性さえあればポール・マッカトニーに会えるのも夢じゃないっ！　YEAH!　ピコーン。

3.思考派パズルG論　ウオッカ講師

アノー、コノ教室ニ数学ヤ幾何ガ得意ナ人イマセンカ？　イナイ！　ハラショ！　エッヘン！　ソレデハ始メマショウ！　ソモ、ソモパズルトハ……。

4.AVG論　Mr.フラッグ講師

疑似体験度の強さからいくと、RPGのそれに似ていますが、フラッグ処理がメインになりがちの自由度の低さが課題です。ここはシステム論に走るのはやめて、映画やアニメのように見せる技にこだわるのが賢明でしょう。オオ！　それにしてもジャパニーズHソフトはスバラシイ！　未来のAVGはそれの独壇場となるでしょう！　ウフフフ……。

5.シミュレーションG論　織田講師

皆の者！　現在、WSLGが一般的であるが、本質はたかだか人生50年の夢、幻を数式によってイメイジに置き換える技の術じゃ！　できないけどやってみたいという衆の本能を具現化するのじゃ！　闘いばかりがSLGではないっ！　なにっ？　明智がウラギリおったとなっ！　皆の者！　出陣じゃ！　敵は本能寺にありっ！（ＳＥ：ブヒヒヒーン！)

6.シューティングG論　ゲーセン坊主

ストレスの時代でございます。皆様爆発寸前でございます。ストレス→爆発→シューティング。当然の帰結でございましょう。シューティングを語れば社会意識まで語れるそれが、10年以上ゲーセンに君臨し続けているのは必然でありましょう。ピキューン！　ドッカーン！　スッキリコーン！　……これです……。まさに現代のメディテイションと言っても過言ではないでしょう。なお、攻略論や、アルゴリズム論につきましては、後日にいたしとおございます。それでは、これにて。死んでいった数知れない敵キャラに合掌。

さて、いかがでしたか？　もっとオタクな内容をご希望のかたは、応用偏見講座「オタクも極めりゃ哲学者」をお勧めします。各先生方ありがとうございました。いずれにしても、基本はあの計算しかできない箱に何をさせるのか？　自分は何が楽しいのか？　人に何を楽しんでほしいのか？　という単純かつ素朴なコンセプトをハズさず、トータル的視野で物事を把握できれば、きっとあなたもすばらしいゲームデザイナーになれるでしょう！　おっと！　時間も押し迫ってまいりました。それでは本日はこの辺で。ご静聴、誠にありがとうございました（受講料返せ!!)。

わたしの近況

新しい企画にそなえて、なあんにもしないをしています。新しい企画にそなえてゴールデン街の“深夜＋Ｉ”で空気を吸っています。新しい企画にそなえてコンピュータゲームをしないようにしています。

福袋



7月7日(土)

えっちそふと

DE・JA(デ・ジャ)

世界でいちばん君が好き!!

帰り道は危険がいっぱい

えっち・はうつーうぃん

うろつき童子

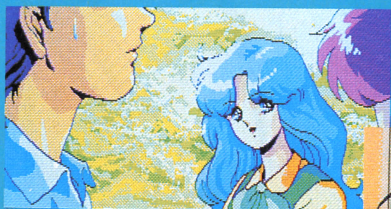
えっちこみっくへん

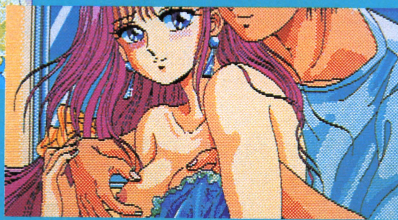
世界H極楽教機関紙そよかぜ

ついに、さいしゅうかい!!

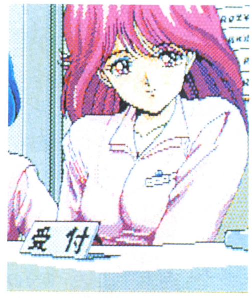
みんなすっごくおもしろかったです。

JOT





今月のイチ押しギャル



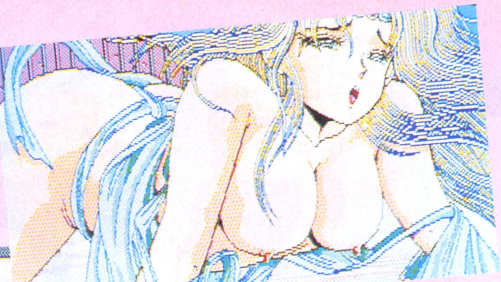
ここをハサミで切ってネ▶

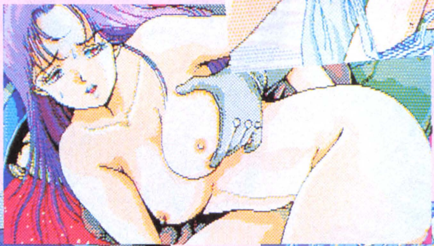
DE･JA【デ･ジャ】

エ･ル･フ☎03-5386-9022／PC9801VM以降、8801SR以降／6800円（税別）

和製インディ最後の性戦？

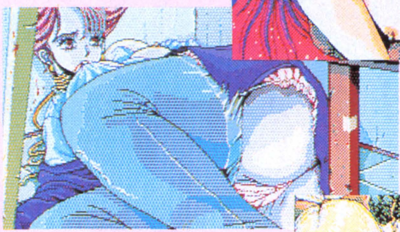
みなさんお待ちかね、エ･ル･フの新作は、インディ・ジョーンズまっ青の考古学者が謎とＨに挑むアドベンチャーだ。ふとしたきっかけで謎めいた杖を手に入れた「俺」は、その日から不思議な夢を見るようになる。いっとくけどな、Ｈな夢じゃないぞ。キミたちが毎晩パンツをパリパリにさせて見るよーな夢とはワケがちがうんである。ま、たしかに金髪のイイ女が出てくるんだけどな。そこで、さっそく謎を解明すべく行動を開始した俺。おいしい女どもとバコバコやりながら、冒険の始まり、始まり～。



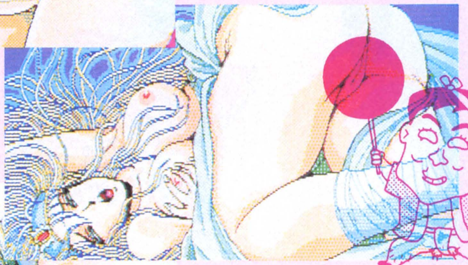


▲揺れるオッパイ、揺れる尻。今夜もビンビンにイキましょーっ！

◀こーゆー髪の女って、アソコの毛も紫なんでしょーか……ねぇ？



◀お嬢さん、パンティ見えてますよ、ウハウハ





▲しゃぶってほしい、ボクのカメしゃぶってあげたい、キミの♡！

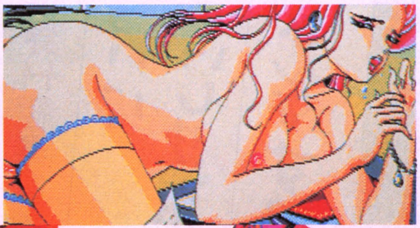
◀キミのオッパイは１万ボルト、さわっただけで昇天さ！　ドピュ！

世界でいちばん君が好き!

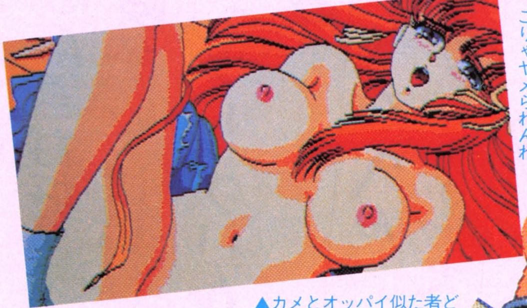
カクテルソフト☎03-200-9834／PC9801VM以降、8801SR以降、MSX2／5800円（税別）

アイドルたちのＨな秘密とは？

売れない芸能ライターのキミのもとに、ある日、でっかい仕事が転がりこんできた。大物アイドル諸江かすみちゃんのスクープをモノにしろ……はりきったキミは、さっそくアイドルたちに大接近、ついでにムスコもお近づき。20人のアイドルとステキな女性記者、どっちを向いても、カメ満足だ。ところが芸能界に巣くう悪人どもの存在に気づいたキミは、アイドルたちを救う決心をする。さて、その結末は……？



▲アイドルたちと、つぎつぎにＨ！こりゃヤメられんわ



▲カメとオッパイ似た者どうし。さわればさわるほど立ってくる、ヨイヨイ



◀カメの頭よりカメの甲。いわゆる亀甲縛りだ、キッコーマン！



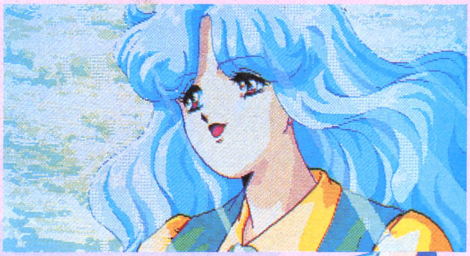
▲ムッチリしたおしりの谷間に、かわいいパンティが！すぐにでもムシリ取って、ズコバコしたいボクなのさ！

バナナメイツ

自分のチン毛を「彼女の♡毛」といつわって、１本30円で売っていたＫ先輩。ちなみに３本も売れたらしい。
神奈川県　ＡＨＯ

帰り道は危険がいっぱい

ディー・オー☎0466-28-7477／PC9801VM以降・UV以降／7800円(税別)



あこがれの彼女に1発キメろ!

学校帰りの道ばたで、キミはあのコにひとめ惚れ。彼女の名前は朝倉沙織、私立セントポーリア女学院の理事長の娘であり、生徒会長でもある才色兼備の美女なのだ。ところが彼女のまわりには、理事長の命令で彼女を守る体育系の女のコたちがウヨウヨ。キミは彼女たちを振りはらい、(ついでに押し倒してHなどしつつ)、沙織ちゃんに無事、接近することができるだろーか……? バスケにスキーに、新体操……いろんなクラブに所属する33人のスポーツ少女たちを相手に、キミのムスコの血が騒ぐ！ Hゲームの新星ディー・オーの、コミカルでウヒョヒョなデビュー作だ。おまけに美少女アルバムもうれしーぜ！ あふ♡

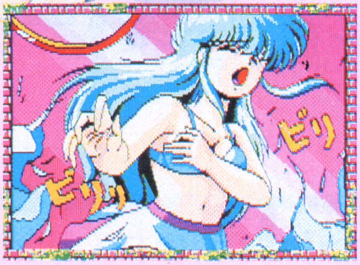
ローラースケート部サッコ



▶サッコちゃんの本名は野原幸子。意外とジミな名前ですね、べつにイイけど

テニス部えり





◀▼倒したあとの大股開きが忘れられず、何度もキミと戦ってしまうボクだった

バドミントン部ちえ



▼最初のころのレベル稼ぎに、オイシイちえちゃん。キミにはホントに世話になったね、ムフフ

ゼネラルプロダクツの ちょっとエッチな 同人ソフト自由自在

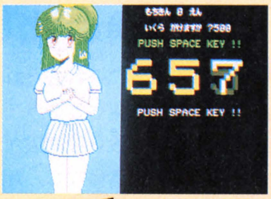
「あなた、私のこと、好き?」「もちろんだよ。僕はキミに夢中さ」「私のどんなとこが好き?」「ははは…。決まってるじゃないか、アソコだよ」

ここに送れ！ お願いします。送り先はこっちだよーん。
〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部・エッチ同人ソフト係まで

シンプルで単純なゲームは、その基本がしっかりしていれば思わずはまっちゃうモンなんだ。これはスケベゲームにもいえること。ま、さすがに人様に売るもんだからそれなりにゲームデザインを工夫しなきゃなんないけど、そこで凝りすぎると、たかだかコンピュータグラフィックの女の絵を見るために異常に苦労するはめになる。だから、ルーレットで数字を合わせて女を裸にする！ という他愛なさが最高に楽チンでグーといえよう。

●ルーレットでポンポンスペシャル／FM-77AV用
FM-PROJECT製

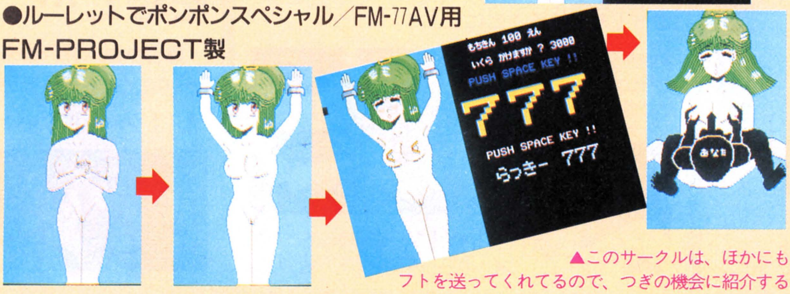
★ルーレットでポンポンスペシャル★



◀5と6と7がくるくる回っているからタイミングよく止めるのだ！



◀とんでもねェグラフィックが君を欲情させてくれるぞ！



◀あと一勝で最終画面。それはキミの目で確認だ

▲このサークルは、ほかにもソフトを送ってくれてるので、つぎの機会に紹介するぞ

バナナメイツ
福袋をズリネタにコイていたら、イク瞬間、ティッシューの箱がカラッポなのに気がついた。とっさに箱にイチモツをつっこんで発射したのだが……いまでは、あの取り出し口のビニールの感触のトリコになってしまった私です。
栃木県 コマネチ

H・HOW TO WIN

アニメ化されて人気を博した同名マンガが原作のAVG もちろんHもたっぷりだ！

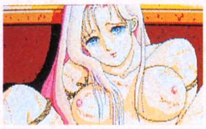


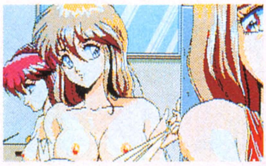
うろつき童子

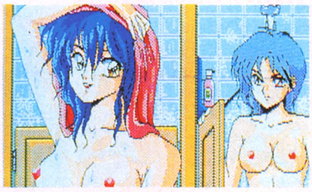
フェアリーテール☎03-200-9834/PC9801VM以降、8801SR以降、MSX2、X68000/6800円（税別）

超人候補をさがそう

ゲームが始まったら、尾崎、宮沢、坂本の３人を捜すことになる。 校舎、体育館、テニスコートと、行けるところはすべて行くようにしよう。もちろん、各教室もすべて入ること。そして、残っている生徒から情報を聞き出すのだ。ちなみに尾崎は体育館、宮沢は３－Ｃにいるぞ。なお、いまはまだ坂本に会えない。


▲尾崎の親衛隊にいたぶられているひとみ。彼女を助けてあげよう

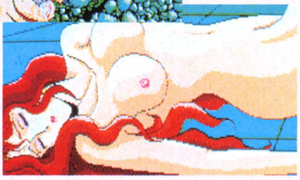

▲体育館にある更衣室では、着替えシーンが見られることも。時には××シーンまで見れちゃうのだ


▲テニスコートから行くことができるシャワールーム。こっそりのぞいちゃおう

明美は保健室にいるぞ

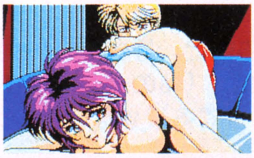
三上先生に連れ去られた明美は、校舎の１階にある保健室にいる。ただし、生徒から情報を聞かないと保健室に行くことができないので注意すること。じつは三上先生は……。

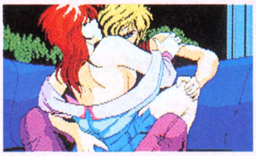

◀魔物にとりつかれた三上先生に、襲われる明美。天邪鬼の力を見せてやれ！


▶魔物を倒すと、三上先生も元にもどる。それにしても、いいカラダしてるなあ……

キャバレーで事件が！

尾崎に連れられ、キャバレーへ。ここでは酒をひたすら飲んでいればＯＫ。






▶ここにも魔の手が伸びていた！

真夜中の宿直室へ

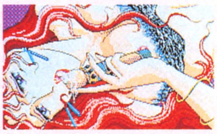
１階から妖気が漂ってくるので行ってみると、魔物に変身した坂本が待っていた。ここは戦いあるのみだ。


◀あの優しかった久美子が無残な姿で…

▶坂本の正体は、魔物の餓鬼だった

その前に…

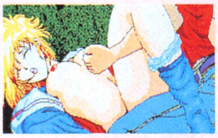
直接１階へ行ってもいいけれど、３階にあるＬＬ教室に寄ってみよう。三上先生がいいことしてるぞ！

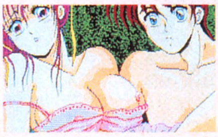


南雲をさがし山下公園へ

山下公園では、すべての方角へ行ってみよう。じきに見つかるはずだ。なお、しげみのなかを調べると、Ｈしてるカップルがいるよ。

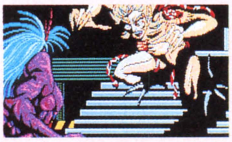


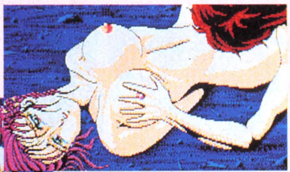


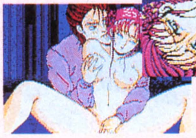


魔物と化した仁木!!

仁木に連れ去られた明美を追って、資材置き場へとやってきた一行。ここでは影の主役(!?)南雲が活躍するので、天邪鬼の出番はなし。超人の誕生と、その活躍をじっくりと見ることにしよう。


◀ついに超神復活のときがきた！


▶明美が好きだった仁木が、ついに実力行使に


◀やりたい放題の仁木。このあと、魔物に変身する

そして…

舞台は獣人界、未来の地球と移る。感動のラストシーンは近い！



バナナメイツ

ボクは毎月、福袋のＨな絵を切り取っています。そして、それをいろんなカッコで組み合わせてノートに貼り、「かなりＨなポリ袋」と題して毎日コイています。こんなボク、おかしいでしょうか。　静岡県　ロープマン

世界H極楽教 そよかぜ

編集／世界H極楽教出版局

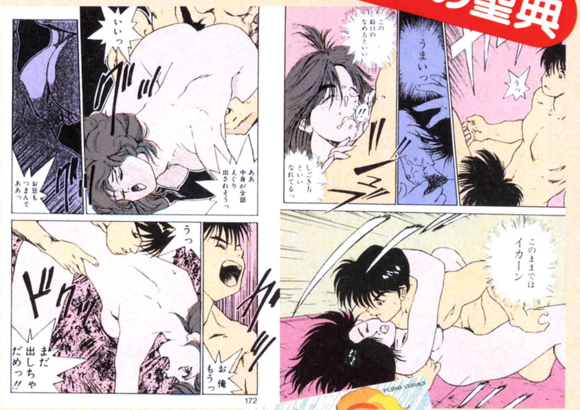
２大聖典、劇的に出現!!

「そよかぜ」の掲載を先月、拒否した編集部に抗議しつつ、今月は聖典をイッキに2冊、選出しました！

今月の聖典

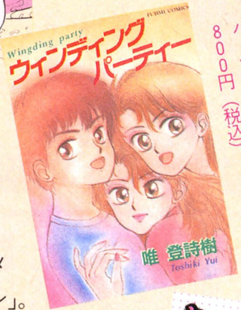
先月の聖典





先月号では、心ない人びとの陰謀により、「そよかぜ」を掲載することができず、聖典を発表することができませんでした。心によりどころなく、不安な１カ月を送った方も多いでしょう。そこで、今月は聖典を２冊、皆様にお送りいたしたいと思います。

まず先月分は人気者、唯登詩樹の「ウィンディングパーティー」です。若手のＨＣ作家の作品には珍しく、長編。しかし、決して単調にはならず、いろいろなアイディアを盛りこんでいる点はさすがです。とくにクライマックスの５Ｐは、迫力十分でありました。そして今月の聖典は、やはり多くの信者に支持されている、よしだけいの「メタルモーション」。例によってシャープな線で描かれた美少女たちは、ひとりの例外もなく淫乱。おかげで少年たちは、なんの努力もなく、たわわな果実を楽しむことができます。「マンガはいいなあ」という信者の皆さんの嘆息が、聞こえてきそうです。やはり、ＨＣは こうでなくては。なお佳作は「原色ペット図鑑」でした。



▲唯登詩樹『ウィンディングパーティー』富士美出版　800円（税込）



▲◀よしだけい『メタルモーション』富士美出版　800円（税込）





▲かおる『原色ペット図鑑』日本出版社　880円（税込）

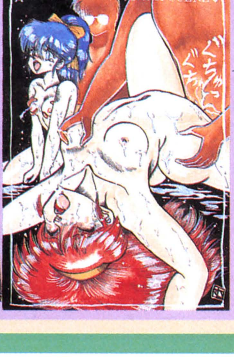
投稿コーナー 白バラ通信

夏の夜空に星がひとしずく流れ、ここにひとりの略師が誕生しました。その名はＰＮ無限大。ハガキの枚数、画力ともに申し分なしです。掲載分以外の投稿ハガキは導師ハマ田が、「実用的だ」といい残して持って帰ったくらいです。今後も一層の精進を望みます。術師はＰＮサンダーＲ。おめでとうございます。



▲ＰＮサンダーＲの作品。絵はヘタですが、邪念と妄想のパワーは見事です





▼▶ＰＮ無限大の投稿作です。女の子の表情が良く、仕上げも見事。誠にもって天晴れです

バナナメイツ

こら、佐賀県のたんけんたい（５月号バナナメイツに出場）、ホントにパンティ送ってくるヤツがあるか！　みんな、ものすごく動揺したぞ。でもその後、パンティはいつのまにか姿を消したのである。どーやら清貧の編集者Ｅ氏（先月のザンゲ王だ）がヒソカに自宅に持ち帰ったらしい。神よ、迷えるＥ氏をお救いください。福袋担当　イボンヌ木村

純情カメハメハメ大王

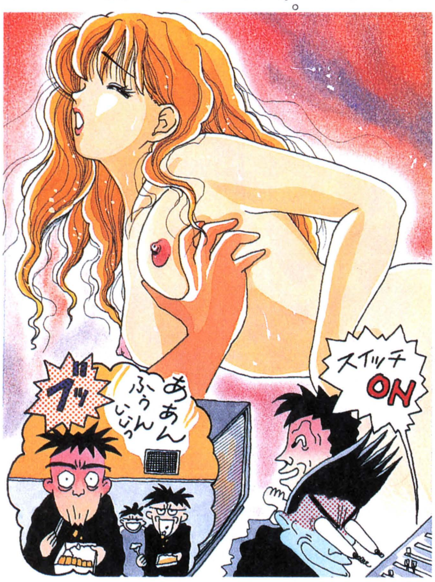
今月の大王様

埼玉県★カメヤマ



ボクが高校1年のときのお話です。ボクは当時、悪友のKとふたりで放送部に入っていました。ある日、悪友Kがビデオショップから〝変なビデオ〟を借りてきて、放送室のデッキでこっそり見ることになりました。モデルさんのミダラな姿に、いつのまにか、ふたりはすっかり夢中。Hな画面を食い入るように見ていたのですが、ふと気づくと……な、なんと校内スイッチが入ったままになってるではありませんか。あわてて消したものの、時すでに遅し。〝変なビデオ〟の声が学校じゅうに放送されてしまったのです。とーぜんボクたちは先生に取り押さえられ、謹慎かまされたあげくに、放送部を強制退部になりました。そして、1年後のいま。ボクとKは「映画研究部」を発足させ、毎日〝変なビデオ〟を見ています。

(編) さすが大王様、転んでもタダじゃ起きないってか。最後のオチがきいてたね。でも、やっぱバカだよな〜。



イラスト/高梨冬子

最終回

さよならJOT

全日本オナペットTOP40選考委員会会長

吊端撃彦のオナニー放談

吊端名人回想録「わが心永遠のオナペットたち」

禁 高段者しか読むべからず 初心者はP302を参照せよ

フォーッフォッフォッ! 何はなくとも今月でこのコーナーも最終回である。物事には全て始まりと終わりがある。悲しんでいる読者諸君も2人か3人はいると思うが、良い良い、若さは出会いと別れの連続よ。毎日のオナニーを忘れずに、立派な大人になることを祈っているぞ。

そんなわけでちょっぴりおセンチな今回は、吊端が個人的に異常なまでにお世話になった、なつかしのAVギャルを紹介してみたい。

まずは森永陽子と麻生澪。その昔、まだAVギャルの$\frac{4}{7}$ぐらいがブスったれたおばさんだった時代に「いったい何でこんな可愛い子がっ!!」と世間を驚かせたのがこの2人と秋元ともみであった。当時JOTでも「森永、麻生、秋元のだれがいちばんすぐれたオナペットか」で朝まで激論を闘わせたものだった。なつかしいことよの。そして冴島奈緒、彼女ではよくこいた。こいたこいた……。



◀麻生澪。いまも活躍中だが昔は良かった





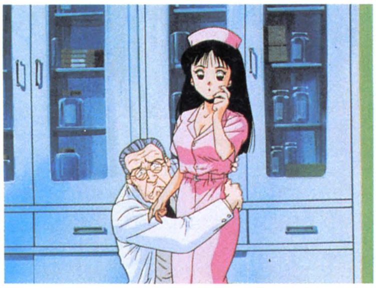
▲冴島奈緒。くびれた腰つきがたまらなかった。最近引退

◀森永陽子。いま見直してみてもナイスなギャル。行方知れず

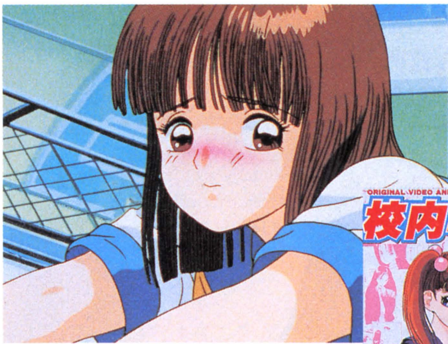
バナナメイツ

私は以前、病院で、「電気」をかけるために両肩をあらわにしたオバチャン(50歳ぐらい)を見て、なぜかムスコが元気になってしまい、あせりまくった経験があります。　岐阜県　おおばかもの

最新H情報館 パラダイス通信



▲原作は遊人(リイドコミック連載)。マンガのキレイな線が、よく出ていてマルなのだ





▲▶『校内写生』 40分 創映新社 10094円(税込)



▲作画監督には森山雄治、三宅和彦、はしもとたかしと、人気アニメーターがそろっている。高品質なH・OVAだ

OVA

現代の知識人に贈る超知性派H・OVA。

第一話は満員電車の中で不本意ながらも乗り合わせた女子校生に、タイトルどおり口内射精してしまう男。つぎはセーラー服姿の売春婦にその日もらった月給をまき上げられる中年工員。最後は女子校生の体に過って注射されてしまう変態筋肉男——。どれも男がセーラー服の前に、あえなく敗れてしまうというお話だ。描写はソフトだが、設定のつくり方がうまい。知的なH・OVAなんである。

GRAPH

美少女の放課後には、ブルマーあり裸ありだ

最近はヌードの写真集を出す女の子の質も上がってきた。誠にもってカワイイ女の子が脱いじゃってくれるのである。

星野陽子ちゃんもそのひとり。『星野陽子写真集 とっておきの放課後アルバム』でブレザー、ブルマーの体操着、そして裸と、19歳の女の子の魅力を見せつけてくれている。

この星野陽子ちゃんは昭和46年8月4日生まれ。B79W56H83。特技はエレクトーンだということだ。

7月20日にはビデオ『美少女Hi-Fi写真館 星野陽子』(1980円 税込)を英知出版から発売する。そっちも要チェェーック!!



◀『星野陽子写真集 とっておきの放課後』 英知出版 1500円(税込) 撮影/岡克巳



◀ファンからの手紙が宝物とか。かわいい、かわいいぞっっ





投稿募集中!!

青春にスケベはつきもの! めざせ、純カメ大王!! 頂点を極めろ! バナナメイツも募集中。

採用者に、その号で紹介されていたソフト・コミック・OVA・GRAPHのなかからひとつをプレゼント。

あて先は
〒102 東京都千代田区九段南4―7―16
市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
福袋各コーナー係

バナナメイツ

㊓サマ、まことに恐縮ではありますが、『ストロベリー大戦略』における「エンド国」と「ノブちゃん」の語源を調べていただけますでしょうか。アダ名が「殿」になってしまったのです。 岩手県 「女王」じゃなくてよかったN.Endo (フェアリーテール新海氏 あれはつくった人が信長ファンだったんですね。エンド国は尾張のことなんだよ～ん)

もぎたてフルーツ・ギャル



カワイイ、あぶない、抱きしめたい！　そんな女のコをみんなに紹介しちゃうこのページ。第1回目の今月は、このコに赤丸だ!!

夏樹聖子ちゃん

メインディッシュは笑顔
デザートには涙
7月の夕暮に
少しだけ背伸びして

聖子・プロフィール

知ってるだれかに似てるようで似てない。でもいったいだれに似てるんだったっけ…。頭のなかにほんの少し、心地いい程度の混乱をボクたちに与えてくれる女のコ。内気そうな外見とは裏腹に、大胆でゴーカイな一面も持ってて、趣味はなんと「ロックを聴くことと、ブランデーを飲むことかな」だって。聖子ちゃん！　この正直者!!

●昭和47年1月21日生まれの18歳。水瓶座のA型。身長160cm、体重48kg、B85W58H88cm。自分の性格は「おちゃめ」、好きなタイプはクールな人、将来の目標は女優です。

主な出演作
『H氏への贈物』
宇宙企画　14,523円(税込)

夏樹聖子ちゃんの記念すべきデビュービデオ。ああっ、せ、せいこちゃん、そんな…と思わずくやし涙を流しつつもコーフンしてしまう感激の作品です。グラマーなバストに♡♡♡

★プレゼント!!

聖子ちゃんのサイン入り生写真を5名の読者に大々プレゼント！　キミの部屋のフォトスタンドがイッキに華やぐぞ!!　欲しい人は

●あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「福袋・聖子様係」まで。


SPIRITS
今月のスペシャル
パートI
進化する「遊びの空間」
ゲーセンへ行こう!!
パートII
最新アメリカ・ゲームをチェック!!
清松みゆきのCES日記
ゲームミュージック フェスティバル '90に向けて始動!!
S.S.T. BAND
© 1990 Charlie

今月のSPECIAL パートI



インベーダーブームから11年――あれからゲーセンはどのように姿を変えてきたのだろう？　ゲーセンの過去そして現在、未来について考える今月の特集はちょっとマジメだぞ!?

ゲーセンへ行こう

進化する「遊びの空間」

インベーダー時代のゲームセンターというと、薄暗い店内にテーブル台だけがズラーッと並んでいる所ばかりだった。不本意ながら、「ゲームセンター＝暗い」というイメージができてしまった事実は、このへんにも少なからず原因がある。

暗いイメージを取り払いたい！　との思いは、ゲーセンに縁のある人ならだれでも持っているハズ。

最近は店内の装いを明るくしたり、レイアウトにゆとりを持たせたり、営業に付加要素を入れたりして、一般のお客さん（とくに女性）が気軽に入れるように気を遣っている店が増えてきている。それはもちろん、従来のゲームファンを締め出す形ではなく、「遊びのスペース」としての環境を高めていく方向にあるべきだろう。気持ち良く遊べる店でなきゃね。


▲かつてはゲームだけのための場所


▲これからはさまざまな「遊び」のある空間も求められる



プリペイドカード
◀コインを積まずにゲームができる。経済面でもスマート


レストスペース
▲ゲームの合間にちょっとひと休みや、待ち合わせにも使えるオシャレな空間

実態調査



全国のゲーセンの数	39000店
設置されているゲーム機の数	42万台
プレイヤー総人口	1200万人
1回来店時の平均使用金額	700円

男	
総人口に対するゲームセンター利用率	16.7%
10代	45.1%
20代	43.7%
30代	18.4%

女	
総人口に対するゲームセンター利用率	7.9%
10代	23.2%
20代	16.3%
30代	10.0%

財団法人余暇開発センター『レジャー白書 '89年版』より

 イラスト／中野豪

ゲームファン御用達のブランド

キャロット

まずはゲーマーの間でもひときわ呼び声の高いナムコ直営店。不滅のキャロット神話は、今後どこへ向かおうとしているのだろう!?



▲松本にオープンした「PLABO」。女性や大人をターゲットとした雰囲気

安心して遊べる、そんな場を！

ナムコの直営店は全国に340店。独立したゲーセン形態が主体の「キャロット」のほか、ショッピングセンター(以後ＳＣ)内のプレイランド「ナムコランド」を含めると、これだけの数だ。客層は前者は中高生、後者は家族連れが多く、固定のファンが多いのも特徴的。知る人ぞ知る隔月情報誌『ＮＧ』もこれに貢献しており、ファンの声のご意見番となっている。昔から明るい店造りが多く、ゲーマーにはなじみの深い存在だ。

この中高生を主体としたゲーマーによって成熟したナムコの、つぎの目標は年齢層の拡大。だれでも気軽に、「あそこで遊びたい」という目的を持って来られるような店造りをしていきたい、とのことだ。


▲営業企画課長の山形さん。人あたりの柔らかい方だ

その試みのひとつが、花博での営業出展。『ギャラクシアン³』はゲーマーにはもちろん、女性や大人にも好評で、広い年齢層をつかんでいるといえる。この、アクティブ・シミュレータ『ギャラクシアン³』、ミニチュア版を常設する予定もあるというから楽しみだね。

根強い人気!!



▲『ファイナルラップ』は団体客にウケてます

ゆったりスペース

▼プライズマシンの置かれるスペースは余裕が大切なのだ




▲テーブルは１台もなく、コンソレット筐体がズラリと並んでいる

▼コックピットマシンがあると、さすがに見栄えがするのだ



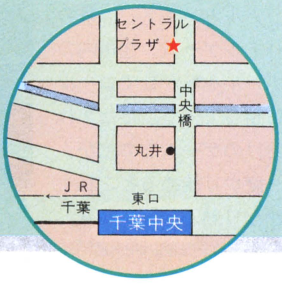


たのオススメSPOT

プレイシティキャロット セントラルプラザ店

●ＪＲ千葉駅徒歩15分
営業時間　11:00～21:00






箕輪店長

●当社の最新機種

球界道中記

先月号でも紹介したこのゲーム、システムIIの機能を生かした効果と豊富なデータ量、さらにパワフルなプレイが楽しめるとあって、野球ゲームファンを引きつけている。


▲前もうしろも右も左も全部たろすけ

協力／ナムコ　©ナムコ

パーッと明るい感じなのだ

SAY TAITO

「ジョイランド」「ウィルトーク」「ゲーム イン スタジアム」などの名で知られているタイトー直営店。白を基調とした店造りと、奥まで見渡せるレイアウトが特徴だ。



▲「タイトーINN301」内のメダルコーナー。オープンな感覚

清潔感あふれる店造りをめざして

店内に入ると広がる、明るく華やかな世界。全国600店と、直営店の数ではもっとも多いタイトーの店は、パステル調で明るい印象に好感が持てる。

女性客が入りやすいように清潔感にはどの店でも気を使っており、とくにトイレには注意をしているそうである。なかには店員がすべて女性という店もあり、このへんからも女性客をかなり意識している様子がうかがえるのだ。

この明るさ、華やかさは明らかにタイトー直営店の強みとなっており、オシャレな店の立ち並ぶなかにゲーセンがあっても違和感のないのが新鮮である。郊外の店舗設置にも力を入れており、カラオケＢＯＸなどほかの施設と融合した形のアミューズメントスペースも積極的に推進している。

紹介したほかにもファミリー向けの「Hello TAITO」など、今後さまざまな直営店が進出する予定だ。


▲営業企画部の吉浦さん。明るい店造りがテーマ


▲カジノっぽいアダルトな雰囲気


▶人気の『ＷＧＰ』。大型で２台あり、通信プレイもＯＫ


◀大スクリーンでプレイする『テトリス』。目立ちたいならこれ!?

ズラリと横一列！


◀ここもテーブルはなく、ミニアップライト型のマシンが並ぶ。この横のラインは壮観！


▲ピンボールはゲーセンの花。ズラリ並んでお客さんを待っている。外人客も多いとか

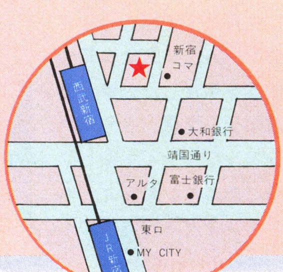


たのオススメSPOT

タイトーINN301 ゲームスタジアム

●新宿駅東口徒歩７分
営業時間　10：00〜24：00






永井店長

●当社の最新機種

キャメルトライ

『アルカノイド』以来のパドルゲーム。迷路内のボールを転がしてゴールに持って行く、ただそれだけのゲームなのだが、一度やり始めるとこれがかなり熱くなるのだ!!


▲そこにボールがある。転がせ！

協力／タイトー　

アミューズメント
トレンディなAMスペース最前線
HI-TECH LAND


▲総合ショッピングセンター「アルパーク」内の「セガワールド」

店造りの随所にオシャレな雰囲気がただようセガの店。体感ゲームの力もあって、アダルトな年齢層に強力にアピールしている。ちょっと大人っぽいのだ。

マニアと一般客、互いの客層を大切に

繁華街に面したセガの直営店には、最近驚くほど女性客が目立つ。ひときわ開放的な雰囲気が、一般客を入りやすくさせているのだろう。

「ゲームセンター」という言葉の使用を控え、もっと広い意味での「遊び・娯楽」を意味した「アミューズメントセンター」をセガではアピールしている。複合レジャーへの取り組みにかけても他社を一歩リード。ほかのさまざまな施設とのジョイントにも積極的だ。

アミューズメント
ＡＭ施設そのものについては「明るく健全」、さらに一般客（とくに女性）に入りやすい店造りがモットー。また、マニア層が落ち着いて遊べる環境も大切にしていきたいとのことで、互いの層がそれぞれの楽しみ方で楽しんでもらいたいという姿勢なのだ。

ＴＰＯに合わせた遊びの形――セガのＡＭ施設はこれからもさまざまな遊びの場を提供してくれるだろう。


▲ＡＭ施設事業本部　営業企画部長の杉下さん

オサカナ？



◀カウンターには熱帯魚の水槽。なぜ熱帯魚なのか？　それは渋谷だから（うーむ!?）

人気です！


▼アンパンマンの入った『ＵＦＯキャッチャー』



▶なんと日比野克彦がペインティングした『ハングオン』！


◀カラオケＢＯＸがあるという変わり種。ウケてるんだこれが！

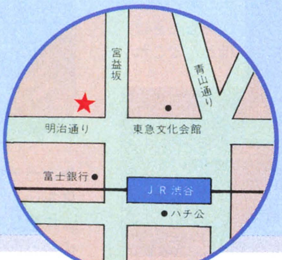

◀広く見渡せる店内。雰囲気も明るい



たのオススメSPOT
ハイテクランドセガ渋谷店

●渋谷駅（ハチ公口）徒歩5分宮益坂下
営業時間　10：00〜24：00

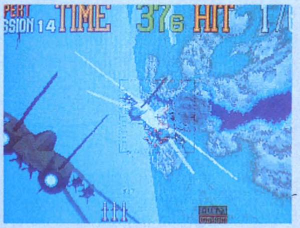




●当社の最新機種
G-LOC


小川店長

高校生はもちろん、広い年齢層にウケている。初心者からエキスパートまで幅広く空中戦を楽しめる内容、そして激しく動くマシンとインパクトある画面・ＢＧＭが特徴。



▲敵機を撃墜するこの快感!!

撮影協力／セガ　

NEW SOFT

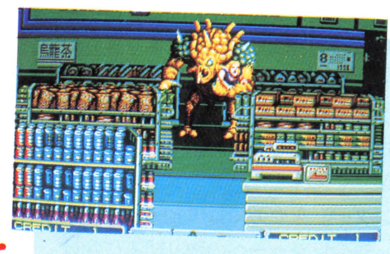
なんでもアリのスーパーバトル!

エイリアンストーム



いまゲーマーの間で話題騒然のセガの新作。『獣王記』『ゴールデンアックス』のスタッフの作品だから、ノリはかなりきてるぞ!!

事件発生



この連中はナニモノだ!?

宇宙からの異星生物の来襲、そして人間への殺りく行為――これらは総称して"ALIEN STORM"と呼ばれている。合衆国の建国250年祭がエイリアンの来襲によって中止され、FBIですらも手をこまねいていたとき、"エイリアンバスターズ" と名乗る怪しげな人物たちが現れた。彼らはエイリアンの現れる所どこにでも現れ、怪しげな武器で暴れまくってエイリアンを皆殺しにすると消え去るというのだ。しかし人間には決して危害を加えないという。そんな彼らの正体……それは謎である。

あまりにも個性的な3人のプレイヤーからひとりを選び、街に出没するエイリアンを倒しまくろう。どのキャラも攻撃に特徴がありすぎるうえ、破壊力もかなりのもので、アクションも豊富だ。

2P同時だとさらに白熱!!



個性あふれる3人のプレイヤー!

ゴードン



カワザを好む若者。サンダーガン、バズーカ、ハンドグレネードなどを操る。



◀基本武器はサンダーガン。エイリアンをバリバリ倒す



▶バズーカなんかも使ったりする。かなり敵に接近したときね

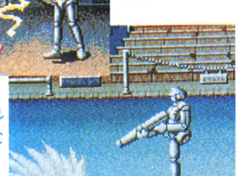
スクーター



全身が武器のカタマリのロボット。攻撃パターンは3人のなかでいちばん多い。



◀通常は電気ムチ。敵との距離があるときは、ほとんどこれ



▶片足がはずれてバズーカになる。両手両足、すべて武器

カーラ



勝気でケンカっ早いねーちゃん。火炎放射器やニトログリセリンなど使う武器も危ない。



◀基本は火炎放射器。エイリアンを焼きつくしちゃうのだ



▶ぶっそうな武器をいったいどこに隠しているのだろう?

街を荒らすエイリアンどもを倒しまくれ!!

このゲームはアクション・3D・ハイスピードの3シーンで構成されており、各ミッションでそれぞれが何シーンか登場してステージを構成している。ミッションは全部で6つあるぞ。

アクションシーンは、『ゴールデンアックス』ばりのアクションが味わえる。倒すとエナジーユニット（電池のようなアイテム）を出す敵もいるので確実に倒そう。一定レベルまでためるとスペシャル攻撃が使えるようになる。

3Dシーンでは、照準を合わせせバリバリ撃ちまくろう。画面内の背景を壊すと、エナジーユニットが出ることも。

そしてハイスピードシーンは、高速スクロールシューティングだ！

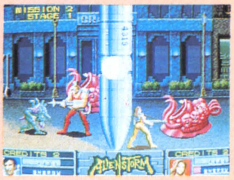
あまりに奇抜 スペシャル攻撃だっ



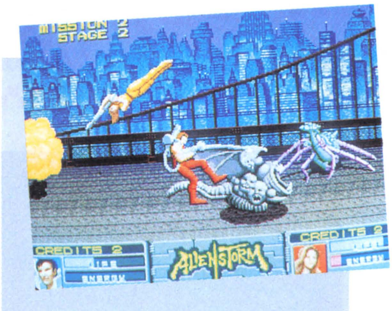
▲ゴードンは米軍から爆撃機を呼び出す

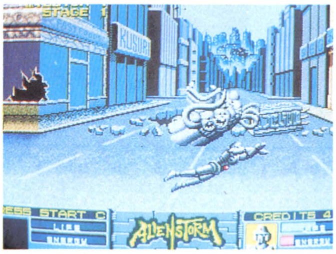


▲スクーターは「自爆」。体のスペアが頭を拾いにくる



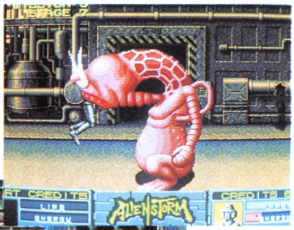
▲カーラはＩＣＢＭ弾を呼ぶ。どっから呼ぶんだこんなもん





◀ハイスピードシーンは爽快！

▲ジャンプ攻撃を見せるスクーターくん



▶食われてしまった。ロボット食ってどーすんだよおい



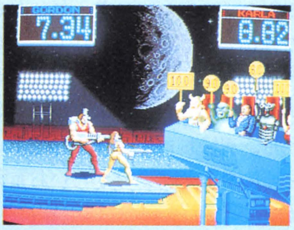
◀ふたりで転がってます。ねーちゃんもよくやる



◀3D面はエイリアンはもちろん、背景をブチ壊しまくるのがじつに気分がいーのだ

ゲームオーバー「さーあ判定は？」

ライフがなくなってゲームオーバーになると、5人の審査員が得点を出す。それぞれ特定の要素（敵を倒した数・やられた回数など）について審査。さて平均点は？



◀なぜかギリアスじーさんがいる。アルバイトか？

募集 おらが町ゲーセン自慢

キミの知ってるゲーセンを宣伝してくれ!!

「今月のSPECIAL」で扱った3店は、いずれも東京とその近郊のお店。しかし全国40万以上もあるゲーセンの特集記事が、これだけで終わるハズはない。すでに編集部では第2弾以降を考えているのだ（やってくれないと泣くぞ）。

で、読者のキミが知っている「ここはこんなとんでもないゲームがある」とか「こんなサービスをやってるぞ」



という店を教えてほしいんだ。もしかすると、編集部が取材に行くかも!?

あて先は「コンプティーク編集部・スピリッツ ゲーセン自慢」係までね!!

●イラストコーナーから● 24時間募集中!

今月はハガキの傾向と対策についてお話しさせていただきやす。

このコーナーを続けていていまさら気づいたのだが、♂キャラ&メカ関係が少なーい!! とゆーワケで、このヘンのジャンルはけっこう穴場だぞ。かわいー♀キャラも好きだけど、カリッと渋めのもお待ちしておりますだ。もちろん技より芸(ウケ狙いに走ったもの)も歓迎!! とゆーことで結論は、「おハガキちょーだいっ!!」[た]

今月のSPECiAL パートII





世界で4,000万台も普及してる“冠たるファミコン”を思い知らされた今回の海外取材。しかし、どっこいパソコン・アメリカーナの底は奥深い。グループSNEの若手ホープMr.清松のUSA報告だ！

CHICAGO

清松みゆきの シカゴ CES日記

コンシューマ・エレクトロニクス・ショウ

噂のSSI『ドラゴンストライク』を見一つけた

CES（コンシューマ・エレクトロニクス・ショウ）は、アメリカで年２回開かれている電気製品の展示会です。当然ながら、コンピュータ・ゲームもそのなかに含まれているわけで、本場アメリカの新しいゲームを取材できる絶好のチャンス。今回は、グループＳＮＥから、清松おまえが行け、とは、ＳＮＥ社長安田均のありがたいお言葉でした。

「シェーバーを家のコンセントに差しっぱなしで来ちまったい！」太平洋上空、飛行機の洗面所で、僕は情けない悲鳴をあげてしまった。生まれてはじめての海外旅行のうえ、出発前日まで仕事に追われて準備も不足、こんな人間に取材をしろってんですか？　コンプさん？　僕は翻訳はできても英会話はできませんよ。

半日以上のフライトをして、シカゴに着いたのは出発したのとほぼ同じ時刻。これが、噂の時差というやつか。でも、ふだんの生活サイクルがぼろぼろの人間にはまったくこたえない。素直に喜んでいいのやら。でも、緯度の高い地域ってのはすごいね。午後８時でも昼間なみに明るいんだもん。（いくらはじめての海外旅行でも、浮かれ話ばっかりじゃＣＥＳ記事にならないぞ）

ごもっとも。では、一夜明けてＣＥＳへと参りましょう。むむむ。これが例のニンテンドー・パワーというやつか。ゲームのセクションは、その半分を任天堂のブースが占めている。それに対抗してＳＥＧＡが鼻息も荒く、ＧＥＮＥＳＩＳ（メガドライブ）の宣伝をぶちあげる。あれれ？　パソコン・ゲームはどこだあ？

（こっちだ、こっち。ボケっと歩いてるなよ。ほら、ここがSSIだ）

おっと、AD&D® シリーズでランキング・トップをぶっちぎっているSSIも、エレクトロニック・アーツ社に間借りの有様で、出品ゲームはわずかに２点。し・か・し、これがただの２点ではなかった。ひとつは、噂の“ドラゴン・フライトシミュレータ”『ドラゴンストライク』。そして、もうひとつが今回の大目玉作品、『シークレット・オブ・シルバー・ブレイド』だ。これこそ、『プール・オブ・レイディアンス』、『カース・オブ・アジュア・ボンド』に続く、〈フォーゴトン・レルム〉本格ＲＰＧシリーズの第３作なのだ！　これを見られただけでも、今回の旅行の成果はあったようなもの。『シークレット・オブ～』は最高レベルが15～18というウルトラ高レベルのキャラクター向け、地下世界をメインにした冒険だそうだ。



▲竜空中索敵セリ！　米人好みのシミュレータ



▲これが〈フォーゴトン・レルム〉第３作。日本版を待て！

ポピュラスが進化した『パワーマンガー』



◀自作自演するウルティマの王ロード・ブリティッシュさん

◀『ソーサリアン』のアメリカ版見一っけ。『イース』ともども売れてるそーな

さて、軒を貸しているエレクトロニック・アーツ社はと見れば……「ワタシ『ぽぴゅらす』ツクッタぴーたーデス。コノ『ぱわーまんがー』、『ぽぴゅらす』ト似テイルケド少シチガイマス」てなことをいっている人がいる。どうちがうのかというと、『ポピュラス』では1対1であったが、今度は敵が数人いて、叩き潰すのはもちろん、同盟を結んだりもできるらしい。そして、この『パワーマンガー』では人びとを誘導して地中から資源を掘り出すのが大切だとのこと。スコップで地面を掘る身振りまでして紹介してくれた。いやあ、外人さんは愉快だ。(ばかやろう。おまえが英語を聞き取れないから向こうさんが苦労してるんじゃないか)

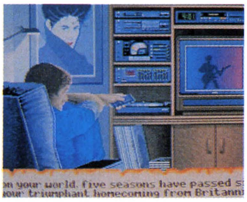
精力的にグラフィック・アドベンチャー・ゲームを提供し続けているシェラ・オンライン社では『コードネーム・アイスマン』『コンクエスト・オブ・キャメロット』の2作を新作として紹介、それに日本の『ソーサリアン』も移植が終わっていたようだ。

ニューワールド・コンピューティング社では『トンネルズ& トロールズ』が新発売予定になっていた。もともとなったテーブルトークRPGがアメリカ産ながら日本で人気をあげ、日本でプログラム開発、アメリカ版の発売へという複雑な経路をたどったわけやね。

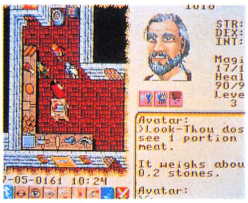
オリジン社ではウルティマ・シリーズの最新作『ウルティマVI』、核戦争後の世界でミュータントとなって人間に対抗するというアクションRPG『バッド・ブラッド』などが展示されていた。おもしろかったのが、ウルティマ世界をベースにしたといいながら、なぜか恐竜探検隊みたいなソフト。あれれ、メモがない。名前が思い出せないぞ。(まぬけ。何を取材していたんだ。『サベージ・エンパイア』だよ)



▲NEWポピュラス『パワーマンガー』の美しい画面photoです



▲グラフィック・アーチスト12人を投入した『ウルティマVI』



▲同じく『ウルティマVI』の画面。"究極の"と自負する仕上がり

いつも元気なマイクロプローズ。つぎの一手は?

全体的にNINTENDOに押されぎみで、『シムシティ』のマクシス社は出展は見つからず、ブローダーバンド社、アクティビジョン社、マインドスケープ社もNES(任天堂エンターテイメント・システム=ファミコン)用の出品だけにとどまっているなか、パソコン・ソフトウェアでひときわ大きなブースを用意し、注目を集めていたのがマイクロプローズ社だった。「この『レイルロード・タイクーン』というソフトはうちのボスのヤスダがグレイトだといってたよ」「ソウダロ、ソウダロ。しど・まいやーハ会社ヲツクッタトキカラノぱーとなーナンダ。デモ、ソレヨリコイツヲ見テミナヨ」と、社長のワイルド・ビルに紹介されたのが『ナイツ・オブ・ザ・スカイ』。対戦もできるセスナのフライト・シミュレータ。アメリカ人は本当にフライト・シミュレータが好きなんだなあ。「オイ、じむ。ソコ飛ンデイロ。イマ、撃チ落トシテヤルカラナ。ホラ、ドウダ。ヤツノ飛行機、火ヲ吹イタダロ!」「すいません、それはわかりましたが、それよりこちらとしてはどうしても気になるソフトがある。子会社のパラゴン・ソフトウェアの『メガトラベラー』はどうなってます?」「『めがとらべらー』? 1まんすダ。1まんすデ、オマエノおふぃすニ送ッテヤルヨ」いやあ、その台詞は聞きたかったですね。いよいよあと1カ月で、SFテーブルトークRPGをベースにした『メガトラベラー』登場だ!……本当かなあ。パッケージだけはできあがってたみたいだけど。

本場アメリカの新作ソフトをたくさん見られたのはうれしい限り。さあ、あとでソフト屋さんによって、お土産ソフトを買いこんで帰ろっと。



◀オリジンのアクションRPG『バッド・ブラッド』

次回予告

これがバトルテックセンターだ

キミは『FASA』を知っているか? あの『AD&D®』のTSRを追撃するテーブルトーク・シミュレーション界のスーパースターだ。ヒット作『バトルテック』は、ゲームだけでなく、小説、パソコン、TVゲームと世界を広げ、とうとうアーケード界になぐりこみをかけた。それもナミのアーケードではないのだぞんび。次回8月号の清松FASAレポートを待て。おもしろいから待ってて。きっとだよ。



▼なぞのコックピット。いつか日本でも遊べる!?

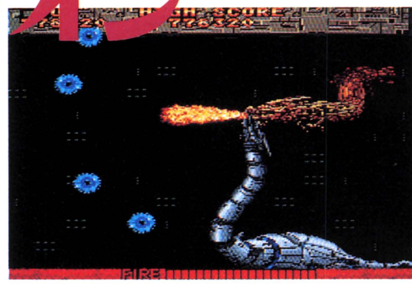
本邦初公開!

X68000

今月のロッパーソフトは大豊作。あまりの量にすべてを紹介できずに残念無念！

アーケードでキミも魅せられたクチ？

サイバリオン



アーケードでの命は短かったけれど、そのオリジナリティゆえに、一部熱狂的ファンを生んだ幻のゲームがいま、ロッパーで蘇(よみがえ)った！

●シャープ☎03-260-1161／価格未定

▶プレイするたび新しい！

毎回すべてが変わる！

メカニックドラゴンを駆使して迷路を抜け、敵ボスをやっつける。ルールはカンタンだが、ユニークなのはシナリオ、コース、敵ボスをはじめ、サウンドやグラフィックまで毎回変わること。それもプレイヤーの力量に合わせての変化だから、おもしろい。パターンがないから必勝法もない、つまり何回プレイしても新鮮な超お得ゲームだ！

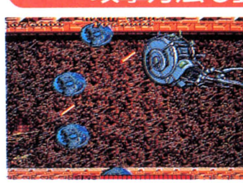




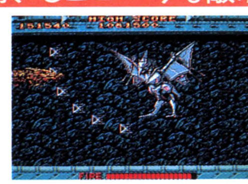
▲火の海など、危険がいっぱい

◀進むべき方向は矢印で確認！

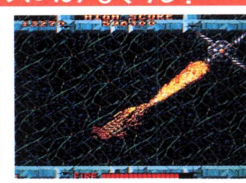
攻撃方法も動きもユニークな敵ボスのみなさん！



▲カタツムリのわりには、こいつの動きは速すぎないか？



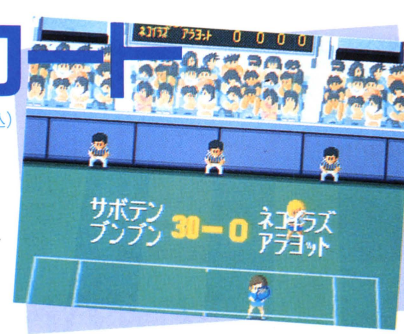
▲見た目はハデだが、じつはそれほど難易度の高い敵ではない



▲まるで手裏剣みたいな奴。でかい弾をうまく避けないと……

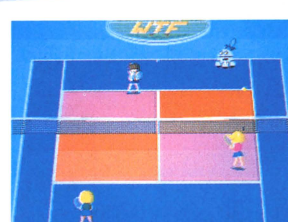
世界を舞台にエースを狙え！

ワールドコート



●エス・ピー・エス☎0245-45-5777／8800円(税込)

お待たせ！　アーケードで、PCエンジンで人気を博し、いまやテニスゲームの基本ともいわれるこのゲームが、ようやくロッパーに登場。編集部でもPCエンジン版にみんなが熱狂し、このページの担当者H氏もいち押し！　なんといっても友だち同士での対戦やふたりでコンピュータを相手にしてのマルチプレイが魅力なのだ。また、各プレイヤーのプレイの癖がいろいろあって、それを上手に利用すればさまざまな技を生むこともできるぞ。やりこむほどにおもしろくなることうけあい！



▲プレイヤーも個性豊か！

待望の天下取りシミュレーション

天下統一



●システムソフト
☎092-752-5262／9800円（税別）

本誌でおなじみクロちゃんがゲームデザインした戦国シミュレーションの決定版。

特色は群雄割拠、下剋上の戦国時代をリアルに体験できるところ。プレイヤーはゲームスタート時には豪族レベルである人物をまず国内戦にうち勝たせ、小大名に育てるところから始めるのだ。

数多い情報もすっきりとメイン画面にまとめられているし、フェイズが更新（天災などのイベントが起きる）、軍備、政略、作戦、合戦と分けられ、それぞれのコマンド数が少ないから行動に迷うこともない。システム的にもよくできた、おすすめSLGである。

いざ城攻め

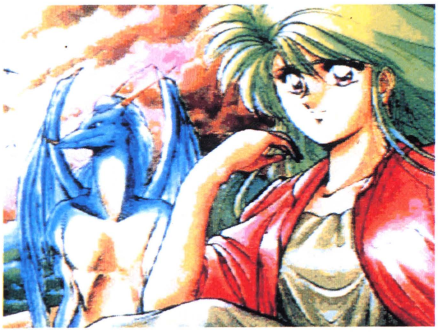


▲やっぱり戦(いくさ)が戦国SLGの醍醐味(だいご)味！

描き下ろしオープニングが新鮮！

エメラルド・ドラゴン

●グローディア　☎03-220-5226／価格未定



本誌で1年近く連載が続いている超人気RPGのロッパー版がついに出る！オープニング画面はロッパー用に新しく描かれたものでPC-8801版やPC-9801版とはぐっと趣を変えた水彩画タッチ。好みは分かれるかもしれないが、これはこれで新鮮な味があるね。

このゲームの人気の秘密は数々あれど、なりよりファンを魅了したのはそれぞれの人生を持った個性派キャラ。ゲーム展開をスムーズに進める役目も持った相談コマンドでの会話も、各キャラの性格を浮き上がらせた。そして、物語を盛り上げるアニメたっぷりのグラフィックが人気を決定的なものにしたのである。早くやりたーい！





▲▶ふだんは3等身キャラ。グラフィックシーンはカッコイー！

ザイン・ソフトがゾクゾク新作準備中！

今月のザイン・ソフトはすごいぞ！ロッパー用のソフト開発に全力を注いでいるのではないかと思えるくらいのラインナップ。

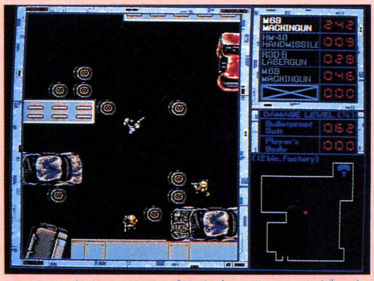
まず『バルーサの復讐』。8方向多重スクロールのファンタジックなグラフィックが魅力。『レインフォーサー』は同じアクションでもぐんと趣の異なるSFもの。とどめはロッパーのグラフィック能力を最大限に生かせるグラフィックツール『G＝ツール』。詳しくは、ロッパー情報満載の次号を待て！

ファンタジー・アクション
バルーサの復讐



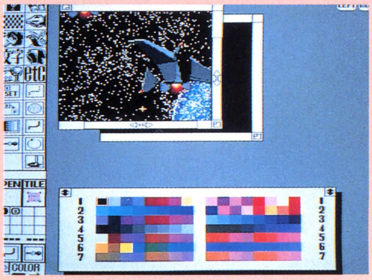
▲キャラの複雑な動きぶりを伝えられないのが残念。敵キャラも大きくて、細かな動きかたをする

サイバーパンク・アクション
レインフォーサー



▲トップビュータイプ8方向スクロールゲーム。舞台となる未来都市が不気味にリアルだよ

思いどおりに描ける
G＝ツール



▲最高12枚まで描画ウインドウが開けるので、背景を別に描いて組み合わせることもできるのだ

MEGA DRIVE

メガドライブ

クーラーがなくても、車がなくても、キミにはメガドライブがついている！



SUPER MONACO GP

（スーパー モナコ）

セガのお家芸、モータースポーツの体感シミュレーションゲームがメガドライブに。ゲーセンで散ったキミも、再起をかけてトライせよ！

アーケードの迫力をそのまま移植！

すでにゲーセンの定番となった、セガの体感ドライビングゲーム『SUPER MONACO GP』。なんといっても、ハイレグのぴちぴちギャルが応援してくれるのはこのゲームだけだし、このテのゲームの老舗の貫禄が感じられるしで、数多くのマニアが涙を流して喜んだものだ。そんな人気ゲームが、またまた移植されてしまうんだから、メガドラユーザーにとっては嬉しいかぎり。もちろんメガドラ版『SUPER MONACO GP』は、いつもの「そのまま移植」のウリどおり、システムや進行はまったくアーケード版と同じ。予選を規定順位以上で突破してレースに出場し、つねにリミット以上の順位をキープしなくてはならない、というものだ。ただし、残念ながらメガドラ版では、コースの逆走行はできないぞ。グラフィックはもちろん、サウンドもアーケードそのままの迫力。レーシングファンは、絶対にチェック！だ。



▲まずは予選を通過しなくちゃね



▲ポールポジションはいただきっ！

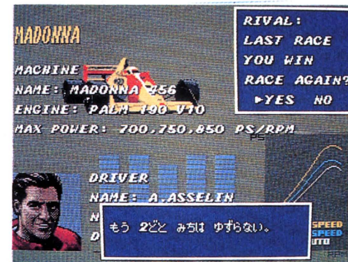


▲やっぱり、表彰台に上がるのはウレシイ

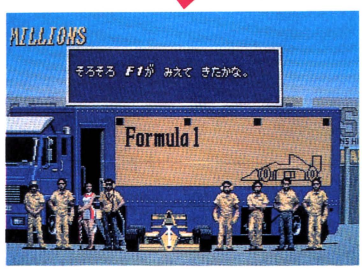
●セガ☎03-742-7068／6000円(税別)

オリジナルモードがトレンディー！

メガドラ版『スーパーハングオン』のオリジナルモード、つまりレースをこなしながら資金をためて良いマシンに替えていき、エンディングを目指す、という移植版ならではのモードを覚えているかな？　『SUPER MONACO GP』にも、そのオリジナルモードがついているんだ。『スーパーハングオン』では、スポンサーからもらう資金でマシンを買い替えたけれど、このゲームでは、レースに勝って、より性能の良いマシンを持っているチームに「移籍」していくんだ。ライバルを選んで、レースで2勝するとそのチームに移籍するコトができる。しかし逆に2敗してしまうと、自分の所属しているチームに見離され、クビになってしまう。ほかのチームが「拾って」くれればそこに移籍することができるけれど、どこのチームからも見離されたらゲームオーバーだ。もちろん、上位のチームに所属するようになれば、ほかのチームからライバルとして指名されることもある。パスワードによるコンティニューもできるから、エンディングを見るのも夢じゃないゾ。



天国



▲見よ！　この充実のスタッフを。どんどん上のチームを目指そう

地獄

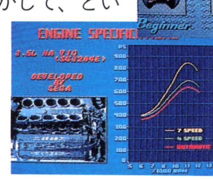


▲同じライバルに2敗すると、こういうヒサンな状態になってしまう

『スーパーハングオン』のスタッフが開発に参加！

このゲームのオリジナルモードは、なんと『スーパーハングオン』をメガドラに移植したスタッフが開発したものなんだ。その経験を生かして、というコトで、オマケ的色彩が濃かったオリジナルモードが、メインゲームにも負けないほどのデキになっているぞ。





▲各チームでエンジン特性がちがう

◀実力にあった操作方法を選ぼう

スタッフの「こだわり」にチェック★

特別にF-1や自動車が好きでなくても、多少レーシングゲームをプレイしたことがあるなら、このゲームにかけるスタッフの「こだわり」がヒシヒシと伝わってくるハズ。メモリの関係で削られるんじゃないか、と心配していたデモもしっかり入っていたゾ。とくにオリジナルコースの仕上がりは、ファンならずとも一見の価値アリ!!　だ。



▲業界初の立体交差つきコースなのだ

MD メガドライブ 新作ニュース

レジャーの予定がなくたって、メガドライブさえあれば夏休みはバラ色だ！

これから夏休みにかけて、ビッグタイトルがつぎつぎ発売される。また、発売予定のラインナップもますます充実。ナムコから、ウワサの『バーニングフォース』『クラックス』が発売されることになったし、タイトーでは『レインボーアイランド　エクストラバージョン』の移植が決定したぞ。これからもメガドライブに注目だねっ！

ストライダー飛竜



▲カプコン名作移植シリーズ第2弾！

ゲイングランド



▲なかなか味のあるゲームだ

タイトル	メーカー	発売日	コメント
E SWAT	セガ	7月14日	アーケードゲームの続編がついに登場！
サイバーボール	セガ	7月17日	ロボットたちがプレイする、近未来アメフト
フェリオス	ナムコ	7月20日	ナムコのメガドライブ参入第1弾だ
ゲイングランド	セガ	9月予定	シミュレーションっぽいアクションゲーム
ストライダー飛竜	セガ	10月予定	とにかくハデなアクションがウリ！



ゲームミュージック

GMフェスティバル'90・直前情報[前編]ガンガンいこうぜ！

S.S.T. BAND の巻

アーケードGM界の両雄、S.S.T. BANDとZUNTATAのジョイントライブの日が迫ってきている。そこでコンプティークでは今月と来月にわたって、ふたつのバンドを追っかけてみることにしたぞ。今月はS.S.T.だ。



HIRO（キーボード）

体感ゲームの名曲の数々を産み出した名アーティスト。



GALAXY（ギター）

S. S. T. BAND が誇る、MICKEY 氏との名コンビ。

ニューアルバムは生演奏の感覚が◎なのだ



MICKEY（ギター）

S. S. T. BAND のリーダー。コンサートではＭＣも担当。

７月21日に発売されるニューアルバム『ハイパードライブ／S. S. T.』は、S. S. T. の第４弾。これまでのアルバムのなかでは最高の出来ということで、メンバーも自信たっぷりだ。

前回のアルバムでアレンジを手がけた野呂一生氏が、今回は全面的にサウンドプロデュースという形で参加。レコーディング本番でも立ち会ったため、メンバーは緊張して足の震えが止まらず、足でリズムがとれずに困ったとか。しかし事前の特訓の成果もあって、レコーディングは順調に終了、仕上がりも満足のいくものになったそうだ。

今回のアレンジの聴かせどころは、やはりギター。全体的に打ちこみがかなり少なく、生演奏っぽさをより前面に押し出した形になっている。つまりより迫力ある演奏が楽しめる!! というワケなのだ。



▲インタビューのノリもよく、ポンポンと冗談が飛び交ったりする

あのナンバーをステージで！ リクエスト受付だっ

「ゲームミュージック フェスティバル'90」で「このナンバーだけは絶対聴きたいっ!!」って曲、だれでもあるんじゃないかと思う。そんなキミの声を、なんとコンプティークが聞いてあげようじゃないかっ！ ——あて先は、

〒102 東京都千代田区九段南４—７—16

市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ コンプティーク編集部

「ＧＭフェスティバル Ｓ．Ｓ．Ｔ．リクエスト係」まで！

今年は本番に向けて合宿！気合い入ってます!!

さてもうひとつの話題の核心といえば、8・25のライブの話。

7月7日から1週間ほど強化合宿を組んで、本番に向けて猛特訓に励んでいるそうだ。それだけにこれまでのコンサートとは大きくちがったS.S.T.の姿がうかがえそうである。

本番のシカケについては、まだ多くは語れないけど、ソロ演奏にかなり力が入りそう。新メンバーにベースのTURBO氏が加わったので、チョッパーベースの名演奏が聴けるかも!?

ライバル(?)のZUNTATAを静のイメージとするなら、S.S.T.は「動」。「負けませんよ！」のひと声が聞けたので、対するZUNTATA、これをどう受けて立つかが楽しみだ(なんと大ゲサな)。

新メンバーも加えたS.S.T.のライブアクトに、乞うご期待！



▲昨年のMZAでのライブ。今年の青年館はどうなるのか!?



TURBO
(ベース)

今回新しく参加した期待のホープなのだ。



HARRIER
(キーボード)

ステージでは彼が右手のキーボード。



THUNDER
(ドラムス)

超パワフルなビートを刻んでいるのは彼！

ライブ情報をパソコン通信で！

FM東京が運営しているパソコン通信「P—NET」に、サイトロンレーベルの「ゲームミュージックファクトリー」がスタート。もちろん「ゲームミュージック フェスティバル'90」の情報もバッチリだ。

入会案内書希望の人は、
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
ポニーキャニオン映像制作本部 サイトロンレーベル「FM P-NET」までハガキで！

チケット発売開始！ 夏休みはこれ!!

コンプティーク&サイトロン PRESENTS

ゲームミュージックフェスティバル'90

8月25日(土)日本青年館

主催／角川メディア・オフィス
ポニーキャニオン

開場4:30／開演5:00 全席指定 2000円(税込)

S.S.T.BANDとZUNTATAの夢の競演、キミはもうチケットを手に入れたかな？ たとえ夏休みに海にも山にも行けなくても、このコンサートに行けば十分に実りはあるハズだ。

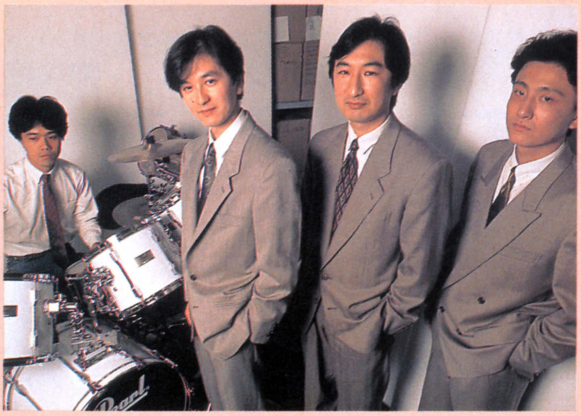
有名プレイガイドでチケットは予約できるけど、わからない人はグローバルエンタープライズまでTel.してね。

チケット受付プレイガイド

チケットぴあ……………03-5237-9999
チケットセゾン…………03-5990-9999
丸井チケットガイド…… 03-363-9999

●お問い合わせ先
グローバルエンタープライズ
03-496-1341

ZUNTATA



▲S.S.T.とは対照的なステージが予想される。次回特集で迫ってみるぞ！

Spirits Label

スピリッツ-レーベル

ニューディスク・インフォメーション

今月の S.S.T.の紹介記事は、どうだったかな？　ファン待望のニューアルバムも、もうすぐ発売になるぞ。今回はそれを含めた赤丸チェックのナンバーの情報をお届けしよう。

G(ギター)の衝撃！　じっくりハマってくれ

HYPER DRIVE/S.S.T.

●ポニーキャニオン　CD(2枚組)、CT各3,200円(税込)

前のページでも登場したS.S.T.のアルバム第4弾。スーパーバイザーに野呂一生氏を迎え、内容も格段にレベルアップしている。

今回のアレンジ版は、アーケードから「G—LOC」、そしてメガドラから「ゴールデンアックス」「バーミリオン」「ファンタシースターIII」「スーパーハングオン」の全5曲。ギターのふたりが野呂氏からマン・ツー・マンの指導を受けた成果もあり、そのプレイは必聴！　メインの演奏もさることながら、裏のパートがかなりスゴイのでよーく耳を凝らして聴くよーに。

オリジナル版は「G—LOC」「ボナンザブラザーズ」「ラインオブファイア」「エイリアンストーム」を収録。それぞれじっくり楽しめる2枚組だ。



▲TPOに合わせて味わえる2枚組。どちらを先に聴いても損はないぞ

光栄のベストサウンドをピックアップ

THE BEST OF 光栄Vol.1

●ポリドール　CD3,000円(税込)

光栄レーベルの初期4作品「信長の野望・戦国群雄伝」「維新の嵐」「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン」「水滸伝・天命の誓い」から全13曲をセレクトして収録。ユーザーアンケートをもとに選んだ人気曲ばかりなので、ファンの期待を裏切ることはないだろう。オープニングとエンディングはいずれも収録されているよ。



▲ファン愛蔵盤のベストアルバム。いずれ劣らぬ名曲ぞろいだ

名曲中の名曲を選びぬいた1枚

パーフェクトコレクション　イース

●キングレコード　CD（2枚組)3,800円(税込)

イースサウンドの決定版ともいえる2枚組CDの登場だ。しかもすべて新アレンジという豪華版！

1枚目は、おなじみ米光亮氏による全15曲のスペシャルアレンジバージョン。2枚目はボーカル、スーパーアレンジ、ニューエイジ、J.D.K.の各バージョンを収録。

9月には『II』も発売だ。



▲アレンジバージョンの玉手箱ともいえる2枚組！

7、8月のNEW DISC（ニューディスク）

夏休みは各社ともにラインナップの数がすごい。そのなかから期待作をいくつか紹介してみよう。

まずはなんといっても『パロディウスだ！』。史上最大のスッチャカチャンな内容を誇るシューティング、音楽のノリも最高。曲によってはドルビーサラウンドまでついているのだ！

『TAITO-DJ　STATION』も期待大の1作。

発売日	タイトル	形態・価格	メーカー
7月11日	ジェノサイド	CD2,530円 CT2,250円	東芝EMI
7月21日	杉本理恵"LILIA"	CDミニアルバム1,800円	キングレコード
〃	パロディウスだ！	CD2,800円 CT2,500円	〃
〃	G.S.M.1500シリーズ「ビーストバスターズ」	CD1,500円	ポニーキャニオン
7月25日	ランペルール	CD3,000円	ポリドール
〃	みつめていいよ増刊号	CD(3枚組)5,000円	ポリスター
8月21日	コナミゲームミュージックコレクションVol.2	CD2,800円	キングレコード
9月5日	パーフェクトコレクション　イースII	CD(2枚組)3,800円	〃
8月21日	TAITO DJ STATION"	CD1,500円	ポニーキャニオン
〃	オメガファイター・アトミックロボキッド クルードバスター・ミッドナイトレジスタンス	CD各1,500円	〃

★アイドルデータバンク★

IDOL DATA BANK

IDB024

やっほ〜、今月は西田ひかるちゃんが、去年の8月号に続いてちょうど1年ぶりにデータバンクに登場してくれるのだ。この夏のひかるちゃんは8/1 発売の新曲と8月下旬のコンサートツアーに向け全力投球中！



IDOL DATA BANK FREE AREA

P260〜P261

西野妙子 TAEKO NISHINO

ワーナーパイオニアから「A級キッス」でデビュー

夏はわたしの季節です!

西田ひかる

ドラマもCMもひかるちゃんには特典つき!

コンプティークの夏といえばぁ～、そう、この人しかいないよね。西田ひかるちゃんさ!! 去年の夏に引き続いてデータバンクに2度めの登場だ。今年もまた元気な話と活躍ぶりをみんなに紹介しちゃおう～!!

PHOTO/YOICHI IWASE
STYLIST/HIROKO OKUDA
HAIR+MAKE/YOSHINORI SHIMOHASHI



――去年、初ドラマは胃が痛くなるほど緊張するといってたけど、1年経っていろんなドラマに出てみてどう？

「やっぱり今でも緊張し続けてる。だけど、楽しかったという印象の方が強く残ってるな～。だって緊張するのは前日だけで、リハーサルとかが始まると、みんなでふざけあったりしてたから。それにスタッフの人から、いつもおもしろい話を聞かせてもらったりしてたし」

――同世代の人が多いってのが良かったんだね。ところで得たものはある？

「連続ドラマなんで、次から次とセリフを覚えなきゃいけないというのがね……。でも、まだまだ勉強になったというのは早いかな」

――プライベートで得たものは？

「男友だちが増えたってこと」

――じゃあ～今度は……CMはどうだった？

「ハウスのCMでパラオに行ったとき、そこで初めてスキューバやったのが楽しかったな～」

――なんて始めたの？

「泳ぎが好きっていうのもあったけど、パラオではスキューバやるのが一番いいって聞いてたから。またやりたいなっ！」

もしも…インタビュー

Q もしも、子供になったらなにをしてみたい？

「なにも心配せずに1日中遊ぶ。食べることも働くことも心配せずにね」

――何歳ぐらいの自分が一番良かったと思う？

「一番いいのは7歳だったかな……」

――なにか想い出でも……？

「とくにないけど、なんとなく」

――ま、悩みのない年頃だかんね。

Q もしも、ミクロサイズになったらど～する？

「元に戻して欲しい」

――誰だってそうだ！ ったく、答えになってないじゃんよ～。

「えへへ。でもね、私はそんな人が友だちとして欲しいな～って、ずっと前から思ってたの」

――実際いると怖いよ。

「う～ん、そ～かな……」

Q もしも、前世がなんだったらイヤ？

「人間でなかったらイヤ」

――カッパは？

「ヤダ！ 人間だったらなんでもいいけど」

――犯罪者でも？

「そんな体験って、めったにできないからおもしろいかもね」

――おお、素晴しい解釈だこと。

夏のレジャーはワイワイするのがひかる式！

——相変わらずのスポーツギャル子ちゃんだね、ひかるちゃんは。ところで来月いよいよ18歳。運転免許が取れるね。

「う〜ん、車の運転はしてみたいんだけど、今年の夏に取れるかな〜。仕事の都合で時間がなくて……」

——ドライブするならどこへ？

「海とかならどこでもいい！」

——ほんとに海が好きだね。

「どうせ行くんなら、多くの友だちと一緒に行きたいな。大勢なら民宿やホテルで泊まったとき夜が楽しいし」

——キャンプなんかはどう？

「いいですね。以前、家族でやったことあるけど、夜のキャンプファイヤーがすごく良かった！」

——逆に山は？

「やっぱり、みんなと行けるんならいいな。ワイワイしゃべってると楽しいでしょ」

——山でのキャンプはやったことあるの？

「ええ、やっぱり家族で。静かな森の中でテント張って、寝袋で寝て……良かったな〜。でも、それやったのはアメリカにいた頃で今から9年ぐらい前」

——東京じゃ気軽に行けるところなんてないもんね。

「あったとしても、忙しくて行けない。それがちょっと残念かな……」

——じゃあ〜、今度は夏の恋についての質問だ。なにか理想の出会いなんてある？

「まず、理想の男性像というのはハッキリ決められてないの。そのときに楽しければいいというのがあって、だから出会うのは海でもいいし、街でもいい。出会ったときに気が合い、自分の意見をハッキリいえるような人だったらいいな」

——いや〜、ひかるちゃんらしい答えだ。

Q もしも、無人島にひとり残されたらど〜する？

「火をたいて助けを求める」

——そこで生き延びようとは思わないの？

「だって、食べ物を見つけられないと大変でしょ。だから一生懸命、助けを求めちゃう」

——いやはや、ひかるちゃんって現実的だわ。



西田ひかるの

まるごと情報 STATION（ステーション）

このコーナーは、ひかるちゃんの近況を4つのテーマにわけて、それぞれについて、ひかるちゃん自身に語ってもらおうというものなのだっ！

CONCERT



●ファン待望
ひかるファーストコンサート

「真夏のSURPRISE」

「いよいよ夏休みの終わりに待望のファーストコンサートをやります。内容的にはオールディーズとかミュージカルっぽいのとか、あとダンスっぽい曲でとにかく楽しい歌が中心になってるんです。もちろん、自分の歌もありますよ。そして他の人の曲もけっこう歌います。

それから衣裳ですけど、ＴＶでできないような派手さでいきます。ステージでしかできない！　みたいなド派手な感じで。だけど動きやすさを考えて、ヒールをはいたり着飾ったりはしません。でも、スカートあり、パンツルックありとなんでもありです！　期待していいですよ」

コンサート日程●

8/27	18：30〜	中野サンプラザホール
8/29	18：30〜	愛知勤労会館
8/31	15：00〜	大阪厚生年金会館中ホール
	18：30〜	

●全国のプレイガイドにて発売中！

CD SINGLE



●8枚めのシングル

「手のひらの私」

「またまたチャゲさんが作曲してくださったんですよ。しかも、いかにも夏らしい〜って感じの曲。チャゲさんらしさもよく出てるし、なんかメリーゴーランドに乗ってるような楽しい曲なんです。イメージとしては、手のひらで踊ってるようなかわいらしい女の子が想像できると思いますよ。発売は８月１日です。

それからアルバムも制作中。やっぱりチャゲさんの作曲がありますし、あの秋元康さんが初めて詞を書いてくださったんですよ。とにかく、今度のは個性的。歌詞がおもしろかったりとか、中国風な曲があったりとか、聴く曲によってどこかのシーンが想い浮かべられるような感じがあるんです。とってもよくまとまったアルバムなんです」



COMMERCIAL MESSAGE



●ひかるにはCMがよく似合う！

ハウス「フルーチェ」他

「今まで多くのＣＭに出させてもらいました。日本エアシステムの『コーラルアイランド・キャンペーンガール』ではモデルっぽいのを。フルーチェ、チップスカンパニー、アメリカンポップコーンとおいしいものも。そしてビオレ洗顔フォーム！　みんな楽しく撮影できたけど、良かったな〜と思ったのはフルーチェ。だって、パラオに行けたんだもん！　もう１回行きたいな〜！　それとノーシンのＣＭにも出てるので、ＴＶのチェック、お願いします」



▲遊ぶ前にも遊んだあともフルーチェやってミルク♪というインパクトあるCMソングの「フルーチェ」



▶最新作「ノーシン」のCMカット

TELEVISION



●役者稼業もだんだん板についてきた感じ

「パパ、かっこつかないぜ！」

「ドラマの役としては、地よりもまじめな役が多かったですね。だから、わりと言葉使いが難しかったりしました。でも、ドラマは自分以外のものを演じるわけだから、大変だったという気はしませんでした。とにかく楽しかったというのがホンネです。

７月からの新番組では、柴田恭兵さんの息子の家庭教師役で出演します。８歳の子供相手に、お姉さん代わりに接したりしてます。この番組もぜひ見てくださいね」





◀フジ系新番組『パパかっこつかないぜ！』(木曜午後10時〜）でのワンシーン

おなじみ　COUNSELING

アイドルお悩み相談室

Q もうすぐ夏休みだよね。だけどボクにとっては、またクライ夏休みになりそう……。だって彼女はいないし、同級生の女の子を誘う勇気もない。そう、ボクはシャイなんだ。だけど今年の夏はなんとか女の子といっしょに遊びたいんだ。どうすればいいかな？（静岡県・牛乳小僧）

A 「誘えばいいじゃん！　簡単ないい方だけど、それにつきると思うよ。だって、女の子は本人の口からいわれたほうがいいんじゃないかな。そういう恥ずかしさを打ち破れるような人が、女の子にとってはカッコ良く見えるものなのよ。友だちを通すより、直接本人が言ったほうが力強く見えるし。アメリカでもシャイな人はいましたよ。でもね、いざというとき、言うときは言ってました。やるときはやるんですよ。そこでやらない人は、もうねえ～……。とにかく男の子なら勇気を出して！　わたしも男らしい勇気のある人が好きだしね！」



アイドルがキミたちの悩みに答えてくれるゾ!

今回のクランケ・牛乳小僧くんは、なんとドクターにひかるちゃんを希望してたラッキー者だった。さぁ、この幸運をキミにも分けてあげよう。悩みを書いてアイドルデータバンク「お悩み相談室」係まで送ってくれい！

PRESENT



●おまたせ!　ひかるからみなさんへ……

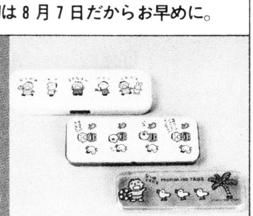
プレゼントコーナー!

ひかるちゃんからのプレゼントは下の４種類。③のブックバンドは４月に発売した『プンプンプン』のノベルティグッズだ。プレゼント希望者は、巻末のとじこみハガキか、官製ハガキに希望の賞品を書いて編集部まで送ってね。〆切は８月７日だからお早めに。

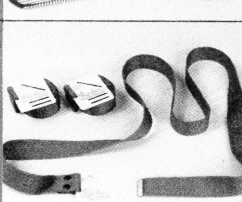
①小物入れ　3名



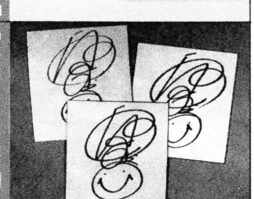
②ペンケース　3名



③ブックバンド　3名



④サイン色紙　10名



IDOL DATA BANK

ひかるのパーソナルデータちゃんと覚えておいてね♥

本名	西田　光（にしだ・ひかる）
ニックネーム	ひかる
生年月日	昭和47年８月16日
星座	しし座
血液型	O型
出身地	神奈川県
サイズ	身長162cm、体重46kg バスト83cm、ウエスト58cm、ヒップ88cm
出身校	アメリカンスクール卒業
趣味	ファッション、スポーツ
特技	水泳、バスケット
歌手デビューはいつ？	昭和63年４月６日
ディスコグラフィ	★シングル 『fifteen』（'88. 4. 6） 『Nice-catch!』（'88. 7.21） 『Little Chance』（'88.10.21） 『恋は白いTシャツ』（'89. 3.25） 『Natural summer days』（'89. 7. 5） 『涙のPEARL MOON』（'89.10.21） 『プンプンプン』（'90. 4. 4） 『手のひらの私』（'90. 8. 1） ★アルバム 『CLEAR』（'88.12. 7） 『シルエット』（'89.12.21）
TVドラマ出演歴	『青春家族』（NHK） 『君の瞳に恋してる！ＳＰ』『いつも誰かに恋してる』（フジＴＶ系）
CM出演歴	フルーチェ、花王ビオレU、チップスカンパニー、アメリカンポップコーン、ノーシン
どんな性格	明るくてさっぱりしてる
自分の体で好きな所	歯
自分の体できらいな所	足
好きなファッション	ショートパンツ、ズボン、ミニスカート
好きなスポーツ	スキー、水泳、バスケット
好きな動物	ネコ
きらいな動物	ヘビ（まゆ毛がない動物）
好きな音楽	ポップス
好きなアーティスト	マドンナ、久保田利伸、チェッカーズ
好きな食べ物	パスタ
好きな色	グリーン
好きな絵	アンディー・ウォーホルの、「マリリン・モンロー」
好きな場所	ディズニーランド
尊敬する人	キング牧師
理想の男の子	思いやりのある人
きらいな男の子	しつこい人
よくみるTV	ドキュメント、サザエさん、ニュースステーション
好きな映画	栄光のエンブレム、ミッドナイトラン
旅行したい国	イギリス・フランス
占いを信じる？	良ければ信じる
初恋はいつ？	小学１年生
いちばん大切にしている物は？	お友達と家族
愛読書	とくになし
ライバルは誰？	時間かな
弾ける楽器	フルート、ピアノ
欲しい物	車
キスの経験	なし
チカンにあったことは？	なし
結婚は何歳でしたい？	27歳
コンピュータをどう思う？	むずかしすぎる!!

★アイドル フリーエリア★

IDOL DATA BANK FREE AREA



メイキング・オブ・アイドル

●6月25日に「A級キッス」でデビュー

西野妙子

今月のフリーエリアでは、デビュー直前のアイドル・西野妙子ちゃんが、デビューに向けて、どんな準備をしているかを調べてみた。さて妙子ちゃんは……？

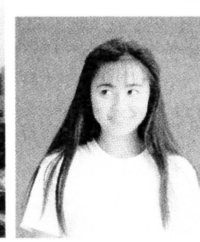
シングルビデオ撮影

6月某日、この日はシングルビデオのスタジオ撮影日。この日、妙子ちゃんがスタジオ入りしたのは朝の9時。いろいろなバリエーションで『A級キッス』を歌っているところを撮影、その映像を編集して1本のビデオを作るのだ。



撮影は夜中の3時ごろまでかかっちゃったけど「スタッフの人も、面白い人ばかりで、とっても楽しかった」って。さて、ビデオの出来ばえだけど……それは見てのお楽しみ。





▼撮影のあい間に見せた妙子ちゃんのひょうきんな表情。CDシングルのジャケットは大人っぽいけど、こうやってみるとまだ子供？



TAEKO CHECK POINT ①

シングルビデオ

6/25に発売になったデビュー曲『A級キッス』のシングルビデオは、7/10発売。定価1200円（税込）でワーナーパイオニアから発売される。収録時間は、全20分。

デビュー目前！

きんちょ～の妙子chanにインタビュー



撮影／江尻宏明

デビューするってコトは、すっごく緊張するコトなんです

──今日は、ダンスレッスン3日めだったんだよね。どう、レッスンはたいへん？

「たいへんだけど、辛くはないですね。それに先生が、すっごくおかしいんですよ。いつも笑わせてくれて…。で、私が笑いすぎちゃってレッスンにならなかったりとか」

──そ～ね、レッスン見てても、すごい楽しそうだったし。

「最初は、レッスンってもっとピーンと張りつめた感じかと思ってたけど、池田先生の場合は、やさしいし。なんかお兄さんに教わってるみたい。今、一番の問題はやっぱり私の体の硬さかな」

──踊りは好きなほうなの？

「好きというより、先生の踊りを見ていて、あんなにうまくなれたらいいなってあこがれはありますよねぇ。本当にうまいんですよねぇ。でも私ってトロいからなかなか」

──デビューの感想は？

「もう、毎日が不安でたまらないんです。デビューイベントとか私のためにひらかれちゃうわけですよね。だから責任感じちゃうし、みんな来てくれる

ダンスレッスン

新人アイドルの場合、欠かせないのがダンスレッスンとボーカルレッスン。どちらも基礎を身につけておかないとね。妙子ちゃんももちろん両方のレッスンを受けてます。妙子ちゃんにダンスを教えている池田先生は、デビュー曲の振付けの先生も兼ねてるだけに、妙子ちゃんとの息もピッタリ。約1時間半のレッスン中も、怒鳴られることなどないし、とってもいい雰囲気。妙子ちゃんも楽しそうだったしね。





▶これがダンスレッスンをする練習スタジオ
▼ダンスレッスンはこの日が3回目。まだ、足もとがぎこちないみたい





TAEKO CHECK POINT ③

［ファンクラブ］

妙子ちゃんのファンクラブ『A級KID'S』では、ただ今、会員募集中。「入会してみようかな？」と思った人は62円切手＋"入会申込書希望"と書いたメモを、〒107 港区北青山3－12－7－704 ㈱シュートアップ内「A級KID'S」事務局まで送ってね。(入会金1000円、会費6カ月3000円)

ダンシングオフィス西条所属

池田和也先生に妙子ちゃんの印象を聞いてみたぞ

レッスンが終わったあと先生に妙子ちゃんのコトを聞いてみた。その場にいた妙子ちゃんは、なにを言われるか不安で、「もっといい子にしてればよかったなあ～」とひとこと。でも池田先生からは、「とにかく芯の強い頑張り屋さんってとこかな？　カンがいいみたいで、(教えを) 吸収するのが早い」とお誉めの言葉。「やったあ」とちょっぴり得意げの妙子ちゃんに笑いかけながら続けて、「ちょっと体が硬いみたいだから、もっと筋を伸ばした方がいいんじゃないかな。それと、妙ちゃんは人のこと世話するのが好きみたい。この前も『先生、彼女いないなら私の友だち紹介します』とか。いくらなんでも15歳のカノジョじゃねえ～。気持ちはうれしいけど (笑)」。妙子ちゃんいわく、「だってかわいそうだもん」だって。



▶レッスン直後なのに、超陽気な妙ちゃんと池田先生

TAEKO CHECK POINT ②

［シングルCD］



『A級キッス』(作詞：川村真澄、作曲：尾関昌也) は6/25に発売になったばかりの妙子ちゃんのデビュー曲。花王ビオレのCMソングにもなっているのだ。

のかなぁって」

──歌手デビューってことで抱いていたイメージと、現実の違いは？

「この世界に入る前は、歌手っていうのは歌を歌って、いつもニコニコしていて、きれいな服着て……って感じだったんですけど、実際には、そんなにあまっちょろくなくて、ダンスやボーカルレッスンもしなきゃならないとか。でもイベントとかで拍手してもらったり、『応援してます』って声かけてもらったりすると、『うん、やっててよかった』って思っちゃう」

──最近、一番楽しかったことは？

「ビオレのCMの撮影で、生まれて初めて海外 (サイパン) に行けたこと。撮影は5日間の予定だったんだけど、順調に進んで、2日で終わったから、あとは、プールや海で泳いだり買物したり。その中でも、サイパンの海ってすっごくきれいで、感動しちゃった」

──また行きたい？

「秋にまたビオレのCMを撮るんですけど、また海外だったらいいなぁって。無理かもしれませんけど (笑)」

──では最後にひとこと。

「イベントとかで近くにおうかがいする時には、ぜひ見にきてほしいですっ」

TAEKO CHECK POINT ④

［CM］



妙子ちゃんが宣伝しているのは、花王の「ビオレ洗顔フォーム」という商品。顔を洗うシーンでは、目のつぶりかたが自然になるよう家で練習してたんだって。

PRESENT● 妙ちゃんの直筆サインを5名にプレゼント。「TAETAEのサイン」係まで。

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

手のひらの私

作詞／澤池　隆・作曲／CHAGE
編曲／亀田誠治・歌／西田ひかる

```
テノヒラノ ワタシ                Hikaru Nishida
@13T144L8Q805
F4F4F4FE2C4.R4G4G4G4G4GFGF2R8
FFFFF4FE2C4.R4G4GGGGGGGFGF2R8
G4.G4.G4F+4F+4G4A4D2R8C<B->CD2R2
GGGG4GGGF+4F+4G4A4G1F1
F4F4F4FE2C4.R4G4G4G4G4GFGF2R8
FFFFF4FE2C4.R4G4GGGGGGGFGF2R8
G4.G4.G4F+4F+4G4A4D2R8C<B->CD2R2
GGGG4GGGF+4F+4G4A4G1R1
B-4.A4.G4F4.E-4.D4E-4.F4.G4E-2.R4
A4.G4.F4E-4.D4.C4D4.E-4.F4D2.R4
B-4.A4.G4F4.E-4.D4E-4.F4.G4E-2.R4
D2.D4F+2D2G1R1
$
```

! アイドルデータバンクの情報と上のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄に、あなたのお持ちの機種名（88mkII／88SR／88VA／98(2DD)の4シリーズのいずれか）を必ず記入し、口座番号東京9-98863、加入者「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円［税込］（送料・DISK代）を送金してください。

秘密主義よ　わたしの手口よ
こんがらがるでしょ
因数分解みたいに
Watch me, Catch me, Touch me,
and be my shining boy
あなたの負けと認めなさい

個人主義よ　わたしはいじわる
ぶっきらぼうだから
ちゃんとついて来てよね
Give me, Knock me, Take me,
and by my lovely boy
たやすくつかまりはしない

悔しいけどあなたの
手のひらでわたしだけ
踊っていたのかしら……
気がつけば

平和主義ね　あなたはいつでも
あっけらかんとして
恋を観察してさ
Love me, Kiss me, Hold me,
and be my lovely boy
私を笑って見ている

大きすぎるあなたの
手のひらでわたしだけ
わめいているのかしら……
愛してる

おかしいけどあなたの
手のひらでわたしだけ
はしゃいでいたのかしら……
気がつけば

子供扱いして　キライ！……スキ！



アイドルデータバンク HOT LINE

データバンクへのお便りを中心に構成していく、このコーナーでは、読者からのお便り大募集！　表紙当て、クイズの応募同様、お便り・質問などどしどし送ってね

●まずはおなじみの

10月号(9/8発売)表紙当てクイズ

このところ、ハガキが増えている表紙当てクイズ。ところが今月も正解率はそれほど高くなかったみたい。今月の表紙の西田ひかるちゃんは表紙を1度やっているせいもあってか、候補にいれていなかったのが敗因だな。そこで今回は特別にヒントをあげよう。10月号の表紙は、すでにドラマには何度か登場している子で'90年組の新人だ。さて、わかった人は「10月号表紙当てクイズ係」まで、ハガキを送るように。正解者の中から抽選で3名にコンプ特製テレカをプレゼントしよう。

当選者

東京都／山崎優一
愛知県／江島信之
広島県／山中恵一

おしい人には残念賞！

解答の中には「うーむ残念」と思う解答がある。それは、フリーエリアやドラゴンジムのトビラのアイドルを選んでしまった人だ。今月号の場合、西野妙子・寺尾友美を正解とした人だ。そこで次回からそういうカスった人にも抽選で残念賞を送ろう。何が何名にあたるか、それはその時の気分次第。もしかしたら正解者よりオイシイかも？　こちらを狙うのも手かもしれない……？



▲9月号の表紙は田中陽子ちゃんに決定！



◀妙子ちゃんが9月号の表紙だと予想した人が多かったようだった

かゆいところに手が届く

HOTLINE質問コーナー

このコーナーは、データバンクあてに届いた質問を調査し、報告していくコーナー。今月は神奈川県の大伴康則くんからの「NTTのコードレス電話のCMで"なぜいいの？"と何度も繰り返している女の子は誰？」という質問に答えていこう。

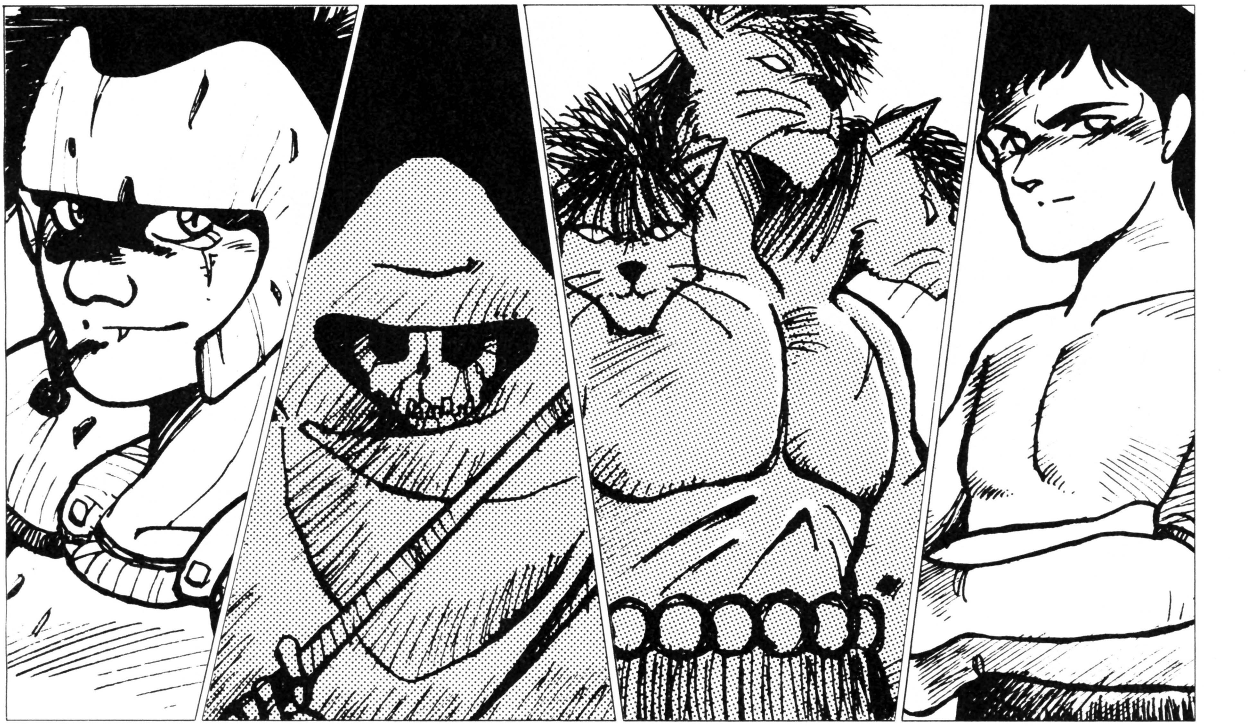


彼女の名前は中江有里ちゃん。昭和48年12月26日生、大阪出身の16歳だ。今年の春に同じくNTTの「引越しキャンペーン」のCMで、トラックを追っかけながら、「忘れんなよ」と叫んでいた女の子なんだけどわかるかな。「UP TO BOY」という雑誌のオーディションでグランプリを取ったのが芸能界入りのきっかけになったそうだ。



◀ペンギンがただひたすら「5台5台」といってるのも妙なCMだ

名ゲームデザイナー飯島健男のポプコム人気連載小説、ついに単行本化!!



人類滅亡後、魔族は戦いの歴史の幕を開けた。

あの名作「ラストハルマゲドン」「ブライ」の原作者
飯島健男の傑作小説「最後の審判」。
新たな書き下ろしも加えた壮大なストーリーが、
ついにキミたちのもとへ。

好評発売中!

人類滅亡後、地球を支配している魔族たち。そのなかで、長年にわたり争いを続けているドルゲン帝国とバッフ帝国は、お互いの戦いに終止符をうつべく代表者戦を行うことになった。しかし、ドルゲン帝国の国王ロックウェルは、親衛隊にバッフ帝国のピュアストーン破壊を命令。それを防ぐため、バッフ帝国の国王ブーリバは伝説の剣バランティア探しを始めた。さて、ピュアストーンの秘密とは？伝説の剣バランティアの力とは？そしてこのドラマの勝者はいったいどちらなのか。



SFバイオレンスファンタジー

最後の審判

定価1,400円(税込) 著：飯島健男(イラスト：南 辰真) 小学館

POPCOM BOOKS

HARD PACK PAGE



夏が来たねぇ。そろそろ寝ぐるしくなる季節だけど、みんなげんきにしてる？
さて、今回もハードパックは新製品情報満載でお送りしよう。マックのコーナーではスポーツカーによるドライブシミュレータを紹介するぞ！

NEW PRODUCT

ボーカル入りテープでそのままカラオケを！

セイコーエプソン『まめから　MK-200』17,800円

いつでも、どこでも、お気軽にカラオケが楽しめるのがセイコーエプソンの『まめから』。なんせ、マイクとスピーカーとカセットテレコが合体、それでいて片手で持てる重量にまとめてあるっていうのは、お気楽世代のボクたちのことをよく分かってらっしゃる、というわけだ。もちろん電源には乾電池を採用しているから、屋外でもＯＫ。

ここまで手軽さを追求してくれたのならあと一歩、テープのことにも気を回して欲しいなあと欲張りなことを考えていた。だって、歌を練習するときには、ちゃんとボーカル入りの普通のテープを買ってきて何度も何度も繰り返して聞くのが第一歩。そのあと歌うときには、またカラオケのテープを買ってこなけりゃならない。これは同じ曲のテープを２本ずつ買わなければならないということで、『まめから』の主張する“手軽さ”に反してしまうのだ。

セイコーエプソンはそんなボクらのワガママを蹴散らしたりしなかった。なんと普通の歌の入ったミュージックテープから、ボーカル部分だけをカットするボイスオフ機能を搭載した『まめから MK-200』を発売してくれちゃったんだ。ボーカル入りテープをたっぷり聞いて、いざ自分で歌うというときになったらこのボイスオフ機能を作動させればいいってこと。

このボイスオフ機能はスイッチひとつでオン・オフの切り替えができるから、もし歌っている途中で歌詞を忘れちゃったりしたときには、スイッチオン！　すぐにテープの本物の歌声が聞こえるようになるので、その場をしのぐことができるぞ。

おなじ曲を何度も練習するときには、自動頭出し機能を使えば簡単！

もちろん、この曲は飽きたからつぎの曲にいこう、というときにもこの頭出し機能が使えるよ。

最大出力もいままでの倍の２Ｗになったし、カラーもイエローのほかにシルバー、ホワイトと３色がそろった『まめから MK-200』。この夏、海にも持っていきたいね。

また、低価格版の『まめからJr.』も12,800円で同時に発売、おこずかいがこころもとないキミにはおすすめだよ。

問い合わせ☎03(377)3500

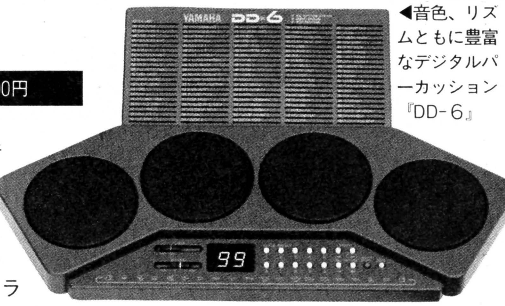


▲低価格な『まめからJr.』と、多機能な『まめから　MK-200』

NEW PRODUCT

20音色、100リズムのデジタルパーカッション

YAMAHA　デジタルパーカッション『DD-6』16,000円



◀音色、リズムともに豊富なデジタルパーカッション『DD-6』

ベースやドラムなどのリズムパートはどっちかっていうと男が演奏するってイメージがつよいよね。だから最近増えてる女性ドラマーには、新鮮な驚きでドキドキしてしまう。カッコイイねぇ。女の子もガンガン、リズムパートの楽器に挑戦してもらいたいなあ。リズム楽器を気軽に始めるならYAMAHAのデジタルパーカッション『DD-6』で練習してみてはいかが？

実際のドラムセットのように4つのパットがたたきやすいように扇型に並べてある。このパットをスティックでたたくとその強弱に応じた音量で音が出るというしくみ。

さすがデジタルパーカッションだけあって、音色はスネアドラム、バスドラム、クラッシュシンバル、コンガ、アゴゴ、ハンドクラップなど20種類と豊富に用意されている。このなかから4つを選んで、それぞれパットに割り当てるわけ。

リズムスタイルもワルツ、マーチ等の定番ものに加えて、ガムラン・ケチャなんていう民族音楽から50'sロックンロールまで全部で100種類がそろっている。リズム、音色ともに前作の『DD-5』を大きく上回り大満足！

ガンガン楽しみたいなら、内蔵スピーカー以外にAUX端子で手持ちのステレオやラジカセとつないで迫力アップも。逆に近所迷惑が気になるならヘッドホンも使えるよ。

問い合わせ☎0534(60)3271

NEW PRODUCT

ついに7万円を切って登場！フルコンパチブルプレイヤー!!

マルチディスクプレイヤー　パイオニア　『CLD-110』、ソニー　『MDP-333』69,800円（2機種とも）

▼高画質維持のための工夫が凝らされているソニーの『MDP-333』



よく、新モノ買いは損だと言われる。たった半年ほどで、より高性能な最新型機が、より低価格で登場しちゃうんだから、技術の世界はすごいというか、こわいというか。パソコンしかり、大型テレビしかり、そしてLDしかり。私が初めて買ったLDはとっても重くて、15万円もしたんだぞー。それがいまじゃLDも見れるし、CDも聴ける、CDVだって楽しめる1台で3度おいしいコンパチブルプレイヤーが、なんと7万円を切ってしまった。

登場したのは、パイオニアのプレイヤー『ＣＬＤ-110』と、ソニーのプレイヤー『MDP-333』の2機種。いずれもそろって価格は69,800円。両機とも画質、音質には配慮が加えられている。たとえば再生状態での早送りや巻き戻し時の画質を安定させるためのさまざまな機能や、中・高域での音のゆがみを抑えるコンバーターの採用などだ。

これらのベーシックな機能のほかに、ソニーの『MDP-333』が自慢とするのは、ビデオ信号のノイズを減少させるための特殊回路の開発、キズや汚れの多いディスクでもできるだけきれいに再現できるようにするためのカラー信号補正回路の搭載など。

対するパイオニアの『CLD-110』のほうはチップの設計を凝らし、できるだけ部品を1チップ化してコンパクトに仕上げたこと、無共振構造設計による音質画質の安定がご自慢。

特殊機能も豊富で、両機ともプログラム再生はもちろん、各曲の出だしを8秒間ずつ再生するイントロスキャン機能まで搭載している。これで両機が単なる廉価版ではないということがおわかりいただけるカナ？

マルチディスクプレイヤーも、いまが買い時かもね。

問い合わせ　パイオニア☎03(494)1111、ソニー☎03(448)3311



▲集積回路の設計に工夫を凝らし、コンパクトにまとめたパイオニアの『CLD-110』

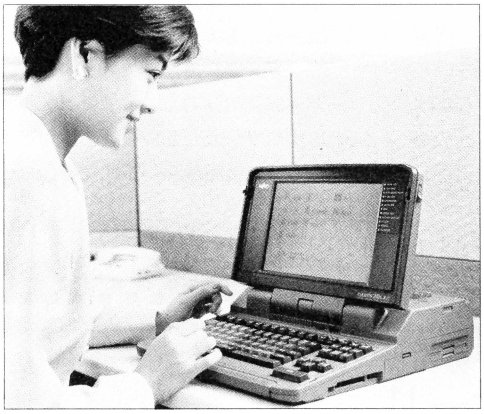
パーソナルワープロの雄『オアシス30』シリーズに２機種まとめて、新製品登場

富士通　ワープロ『OASYS30LXⅡ』188,000円『OASYS30mx』148,000円

ワープロの中でなんといっても根強い人気を誇るのは富士通の『オアシス』シリーズ。人気の秘密は、入力しやすい親指シフトキーボードと、シリーズ内の互換性。機能の使い方なども、基本の基本は統一されており、新機種への乗り換えも気軽にできるわけ。ひとつの文化をつくったとまで言われるオアシス。その熱狂度はオヤユビ教という言葉を生んだほどだ。



▶こちらは9インチCRT搭載の『OASYS30mx』



▲画面も大きくなって満足度アップの『OASYS30LXⅡ』

でも『30』シリーズは、印刷機能がイマイチ弱い気がしたのも事実。

そこで富士通は印刷機能を強化した新製品を２機種発表した。液晶画面、携帯タイプ『OASYS30LXⅡ』と、９インチCRTのビギナー向けコンパクトデスクトップタイプ『OASYS30mx』だ。両機ともにオアシスのお家芸である、1～99×1～99倍の自在な拡大印字に加え、4～22ポイントの文字を印字できるマルチポイント印字を実現。また、『OASYS30LXⅡ』は50字/秒の高速印字。もう印字が弱いとは言わせないぞ。『OASYS30LXⅡ』はホワイトモードのバックライト付き大型液晶画面の採用で見やすさアップ。縦書き表示できるんだ。ますますオアシス派が増加しそうだね。

問い合わせ☎03(216)3211

どんな車も衛星とリンク

パイオニア『AVIC-1』350,000円他

ユーノス・コスモが世界初のカーナビゲーションシステムを搭載した車として注目を集めている。人工衛星の電波を受信して自分の位置を確認し地図上に映しだすこのシステム、オプションでなんと65万円もするんだって。車体価格を考えたらボクみたいなビンボー人には、まず入手は無理だ、とあきらめかけていたところパイオニアからほとんどの車に載せられるカーナビゲーションシステム『サテライト・クルージング・システム』が発売された。システム中枢の『AVIC-1』は350,000円。ユーノス同様、人工衛星からの電波を使っている。この電波さえ受けられれば、どこにいても自分の位置を４インチのカラー液晶画面の地図上に確認が可能。最大縮尺４万分の１でCD-ROMから読み込まれた地図が表示される。これでウチの中古車も、最先端カーに変身だ。

問い合わせ☎03(494)1111



▲これでもう迷子にならない！　CD-ROMと人工衛星を使ったカーナビシステム

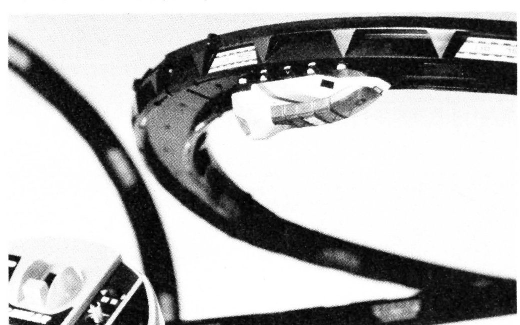
リニア駆動でスーイスイッと

トイボックス『スーパースピードリニア2001』13,000円～

磁石の力を利用して車体を浮かし、レールとの摩擦をなくして高速運行を実現したのがリニアモーターカー。このリニアモーターカーをそのまま小型に再現したハイテクおもちゃ『スーパースピードリニア2001』が発売された。

車体についた３本のマグネットコイルは、電流によって、極性が交互に変換、ガイドウェイの永久磁石のＮ、Ｓ極と反発したり引き合ったりする。このバランスによって路面と車体の間にすきまが発生し、摩擦がなくなるわけだ。この応用で背面走行や垂直走行も可能。前進・後進も瞬間的に切り換え可能。おもちゃとはいえバカにはできないゾ。

問い合わせ☎03(844)7216



◀磁石の原理を使って、背面走行も可能な『スピードリニア』

ZOOM UP

根強い人気の富士通から、機能満載のノート型パソコン、『FM NoteBook』登場！

富士通　ノート型パソコン『FM NoteBook』238,000円

東芝の『DynaBook』が口火を切ったノート型パソコン戦争。日本電気、セイコーエプソンはすでに参戦、もはや32ビット・ノートパソコンまで市場に投入しつつあるというのに、富士通はいったいどうしたのかな？　と思っていたら、あった、あった。ビジネスショウの会場には、ちゃんと富士通のノート型パソコンが展示されていた。

もちろん名称は『FMR』シリーズの一員ということで『FM NoteBook』だ。CPUには80C286(8MHz）を採用、同シリーズ内での地位は、『FMR-50』の末っ子ということになるらしい。もちろん『FMR-50TX/LX/LT』用のソフトが利用できる。

サイズは297×250×44㎜で、重さ2.7㎏。なかなかコンパクトに仕上がっている。

メモリはEMS対応で2MBが標準装備。このうち1.25MBはRAMディスクとして使用可能だ。表示は、640×400ドットのモノクロのFLバックライト付き液晶だ。16階表示が可能なので、カラーアプリケーションもちゃんと使える。FLというのは冷陰極管といって、EL管に比べると輝度が高く、寿命が長いといわれている。液晶の場合、どうしても数千時間というオーダーでバックライトの光源がイカレてしまい見えなくなることが多いので、バックライトの持ちがいいとこはとてもありがたい。

さて、ノート型の場合気になるのはサイズ、画面、メモリに続いてバッテリの問題。一定時間キー入力がない場合自動的にCPUを止めたり、液晶画面のバックライトを消灯させるなどの機能を盛り込んで省電力に努め、カタログスペックで2時間半の駆動時間を保証している。バッテリの充電は本体を使用しながらの充電で8時間、未使用時で4時間。でも急速充電器(25,000円、91年1月発売予定）を使えば、たった1時間半で充電できるというのもありがたい。1時間半の充電で2時間半利用できれば非常に効率がいいからね。

電源がらみでは、レジューム機能が搭載されているのも見逃せない。レジューム機能というのは、電源を落しても、もう一度オンにしたときに切ったときの状態がそのまま画面に現れる機能で、ワープロなどではかなりポピュラーなもの。ノート型のように移動利用が多いと、こうした機能はとっても便利！

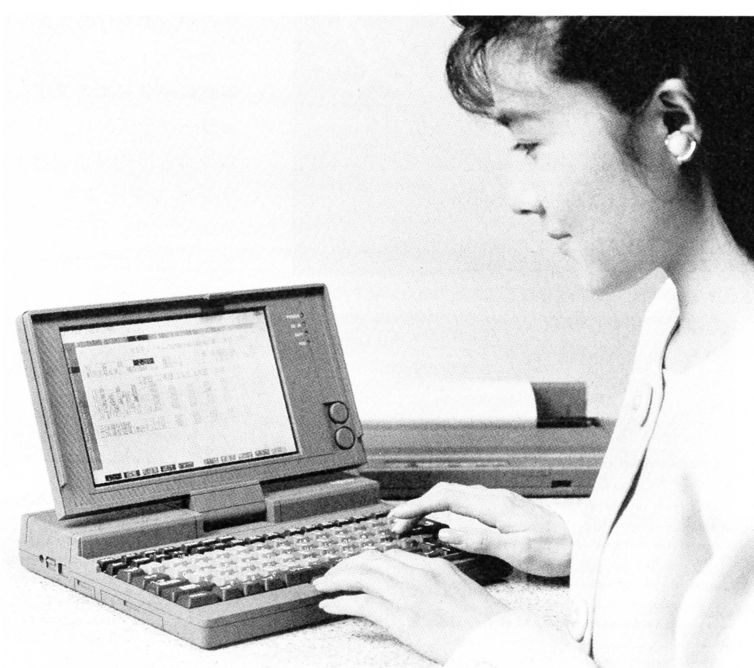
外部記憶装置は、3.5インチフロッピィディスクドライブが1ドライブ。そしてもうひとつ、ICカード用のスロットが用意されている。基本的な利用姿勢としては、アプリケーションをICカードで供給して、データはフロッピィに保存するということになるのかな。富士通はこのために今後『FMR-50』のアプリケーションソフトを順次ICカード化していく予定だ。

とまあ、ここまではカタログスペックを順次紹介してきたわけだが、『FM NoteBook』の大きな利点はキーボードかもしれない。富士通謹製の親指シフトキーボードがこの『FM NoteBook』用に用意されているのである。オアシスになれている人なら、違和感なしでキーボードがたたける。

富士通としては購入してすぐ使えるようにと、メモ帳やスケジュール管理ソフト、アプリケーションを直接起動できるメニューなどを用意したNBソフトシリーズを用意し、標準添付。デスクトップパソコンと同じようにハードとソフト別売が基本の他社のノート型パソコンとは、ひと味ちがうね。

今年の11月には『FMR』上でオアシスが動かせるワープロソフト、『FM-OASYS』のICカード版が発売される予定なので、ますますもってオアシスファンの心をとらえそうだ。

問い合わせ☎03(646)0816



▲キーボードは新JISも用意されているので、お好きなほうをどうぞ

Welcome to Macintosh



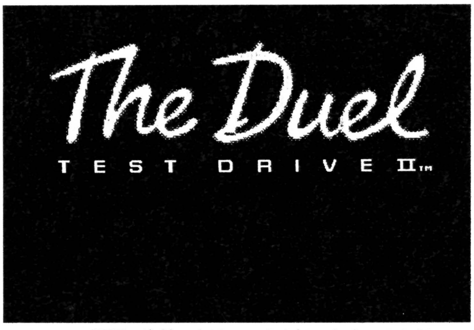
3月号で紹介した『Grand Prix Circuit 』っていうF1のゲームをおぼえているかな？ この『The Duel』 はその公道版。スーパーカー(死語)でブっちぎり(これも死語)だぁ〜!!

ドライブも楽しめる公道レースゲーム

以前このコーナーで紹介したF1レースのソフト『Grand Prix Circuit』のACCOLADE社から、今度は公道を走るドライブシミュレータが出た。それが、この『The Duel』だ。念のためにいっておくけど、98や88の『Duel』とは一切関係ないよ。

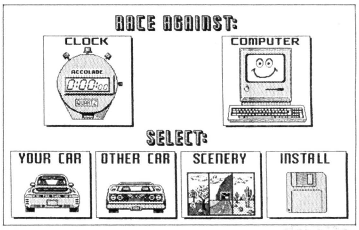
ようはカーレースのソフトなんだけど、ひとりで走るタイムトライアルと、コンピュータが運転する車とタイムを競うバトルを選択できる。

『The Duel』本体には2種のマシンとひとつのシナリオ(コース)のデータしか入っていない。そのかわり、マシンやコースのデータディスクが別売されているので、それを組み合わせて遊ぶことができる。今回はこれらの追加ディスクのなかから、5台のスーパーカーのデータと、カリフォルニアのコースデータを紹介しよう。



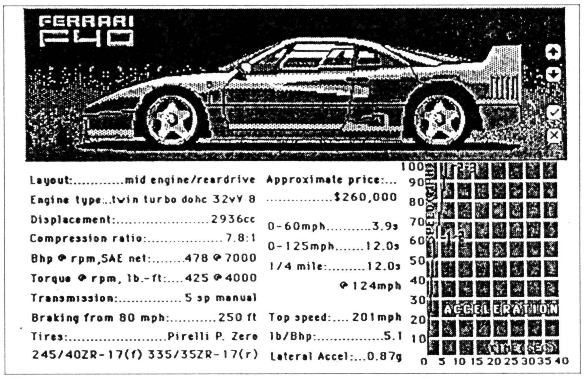
▲タイトル画面。海外でもけっこう人気のあるソフトだ

車は、本体にポルシェ959とフェラーリF40の2台が、別売りの『スーパーカーディスク』には88年式ロータスエスプリ、フェラーリテスタロッサ、ポルシェ911RUF、88年式ランボルギーニカウンタック500S、89年式コルベットZR1の5台のデータが入っている。もちろん本物の性能をわりと忠実にシミュレートしているから、メーターを見ていると気分が悪くなるくらいに加速していく。とくに、959は0〜100km/hが3.6秒ととてつもなく速い。こんなの日本じゃ乗れないだろうけどね。

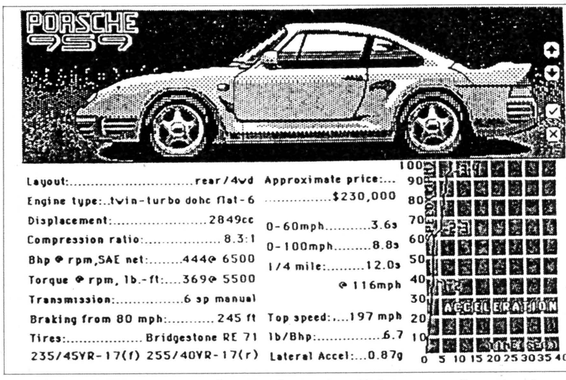


▲ゲームのセレクト画面。車やコースを決める

『カルフォルニアシナリオ』はオレゴンからメキシコまで、全部で7つのコースのデータが入ったコースディスク。それぞれにちがった風景を楽しみながらドライブができるから、コンピュータの操る車といっしょになってカッ飛んでいくのもよし、トライアルを選んでおいて、カルフォルニアの風を受けている気分になってのんびりと走るの



▲イタリアの荒馬　フェラーリのフラッグシップ、F40

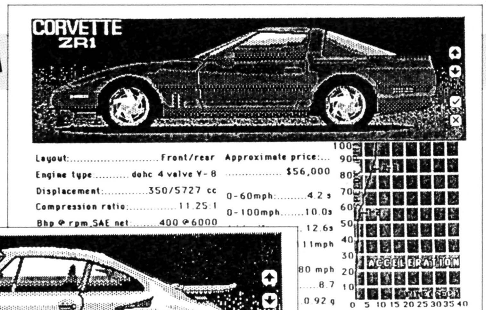


▲ポルシェ959。データは左のF40とともに基本セットに入っている

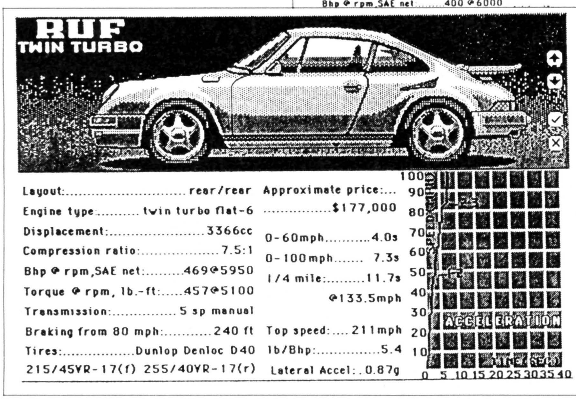
 イラスト／渡辺天留子with Macintosh Plus & Comicworks

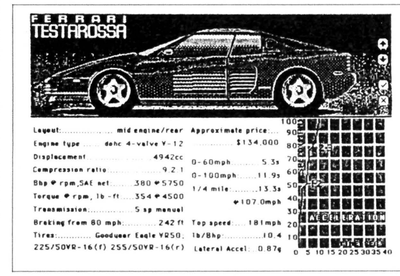
CAR DATA

▶コルベットZR1。
グラマラスな車だ

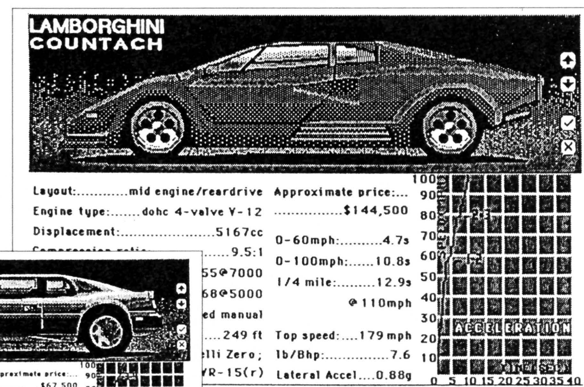


▼西ドイツの誇るポルシェ社のターボマシン、911RUF

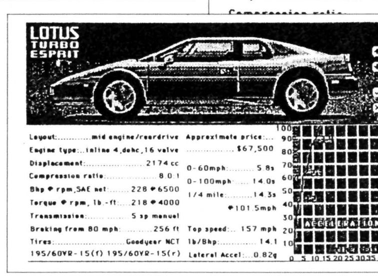




▶赤い頭という意味のテスタロッサ



▲かの有名なカウンタック。マニュアルではLP500のハズなんだけど…



◀ボンドカーに使われたこともある、ロータス・エスプリ。海には潜れないけど

もOK。平地から海岸線をゆったりとした道を走る1コースに始まって、タイトなコースや登り降りの激しいコース、長いトンネルなどいろいろなコースが出てくる。途中、ゴールデンブリッジやリゾートビーチのそばも通り、メキシコまで走り切ってゴールだ。

画面は車の運転席から見たグラフィックなんだけど、このパネルも車ごとにちがっていたりして、けっこうリアル。おもしろいのはレーダー探知機がついていること。ネズミ取りやパトカーに捕まらないための必需品だ。パトカーは、サイレンを鳴らしながら後を追ってきて、素直に止まると切符をきられてしまう。ネズミ取りで止まった場合も同じこと。

もちろん、逃げたっていい。せっかくゲームなんだしスーパーカーと名のつく車に乗ってるんだから、一度はやってみたいパトカーとのバトル！……と思ったんだけど、たいしたことはなかった。サイレンだけは聞こえるけど姿は見えずじまいで、そのうちサイレンも聞こえなくなってしまった。根性ないね、はっきりいって。

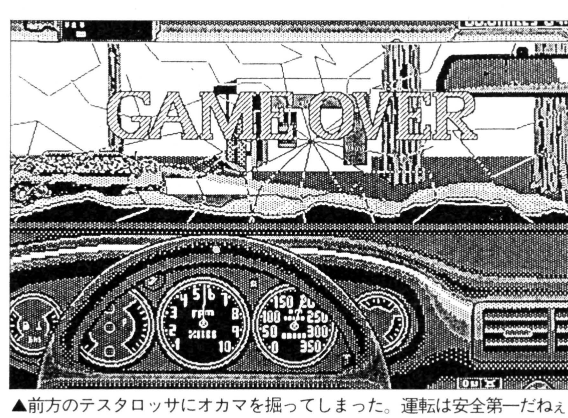
コンピュータを相手に走るときはちょっと気合いを入れないといけない。といっても、相手はせいぜい80km／hくらいしかだしてこないから、それほど飛ばす必要はない。ただ、前に車がつまっていたりして、ちょっと抜くタイミングをおくらせると、ススッと出てきて先へいってしまう。道さえ開けば抜き返すのは難しくないけど、ちょっと気分良くないよ。やっぱゲームしているときは「なんぴとたりとも……」って感じだからね。

このゲームで注意すべき点は、まず、車が左ハンドルのだってこと。慣れないと車両感覚がつかめなくて、トンネルのカベにぶつかったり、ガケからおっこちたりする。最初のうちは追い越しすらできないような状態だった。ここらへんけっこうシビアだよ。

それと、道路標識が全てマイル表示になっている。やっぱり日本人にはわかりづらいね。感覚が全然つかめないから、いちいち見るたびに計算しないとならない。だいたい1.6倍すればいいんだけどね。

追加のデータ集としては、『カルフォルニア』以外にもヨーロッパのコースデータや、コルベットスティングレイやポンティアックといった60年代の名車ばかりを集めたデータディスクもあるから、アレコレ組み合わせて楽しめそうだ。

風景を楽しめるような細かいコースデータがあったら、本当のドライブシミュレータになるんだけどね。



▲前方のテスタロッサにオカマを掘ってしまった。運転は安全第一だねぇ

日本中がそのよさを

歌う調子で　４万語楽々マスター



下は小学生から上は80代の御年輩まで入会者はなんと百万人を突破。その中には現役の英語教師も少なくないというから、E・Aがいかに信頼されているかがうかがえよう。

「高校程度の英語はなんとか理解できるんだけど、やっぱ会話となるとお手上げだね」

そんな人のために新たに生まれたのが初中級向きの『コインの冒険』。

サスペンス仕立てのストーリーは、もちろん、書く本すべてが超ベストセラーになっているシドニィ・シエルダン。この鬼才が日本の英語教育のために、必要な単語、いいまわしをみごとにインプットして書きおろしたテキストだから、おもしろいほど街角英語（街角で交わされている英語）が身についてくる。

そのうえご機嫌なのがシブいナレーションのO・ウエルズに加え、初参加の人気女優フィービー・ケーツのセクシーな朗読。英語を〝学問〟ではなく、おもしろいもの、楽しいものにかえてくれたのだ！

※入会案内は『家出のドリッピー』と共通です。

次の回早く欲しいよお!

●素晴らしい内容で喜んでおります。出来ましたら今後テープを一度に二巻毎郵送して頂ければ幸いです。

●もう、一回聞いただけで感動!!です。わくわくするストーリーとオーソン・ウエルズさんの聞きやすくあたたかい声に、フィービーのかわいい声、みんなが「やめられない」というのもムリありません。

●何回聞いてもあきません。絵もきれいだし、効果音と、BGMがとても迫力があつていいと思います。声優さん達の声がとても劇的ですごいと思いました。

●この前の学年末テストの点がとてもあがりました。The Adventure of A Quarterも最高におもしろいです。本当にはじめて良かった。

●わからない単語がいっぱいだったけど、なぜかひき込まれてしまいました。不思議なテープですね。かたくるしい英語のテープとちがってとてもおもしろかったです。

●English Adventureはおもしろい。英語が娯楽のようにおもえてくる。おかげで45だった模試の偏差値が70までUP、校内で3位になりました。感謝。

角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208

スニーカー文庫 SNEAKER BUNKO

7月の新刊・話題作

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。＊定価には消費税が含まれています。



水野 良
新刊 **ロードス島戦記4 火竜山の魔竜(下)** イラスト 出渕 裕
支配の王錫をめぐるパーンたちと暗黒の島マーモの騎士アシュラムとの闘いはいかに!?
470円

●既刊 **ロードス島戦記**
①灰色の魔女 430円
②炎の魔神 500円
③火竜山の魔竜(上) 430円
RPGリプレイ **ロードス島戦記I** 390円

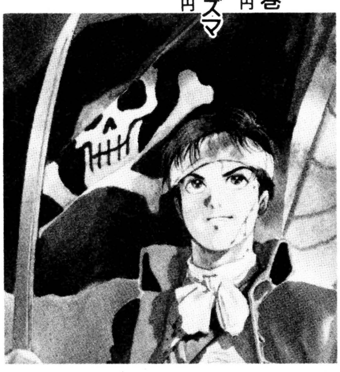


武上純希 イラスト いのまたむつみ
古代幻視行**姫巫女**(ひめみこ)
1北斗七星の少年390円 2神の島の天照鏡390円
3火の山の地導球430円

広井王子&レッド・カンパニー
魔動王(マドーキング)グランゾート 全3巻 イラスト 芦田豊雄
①アグラマントの罠430円
②光の三戦士470円
③笑って、グッバイ470円
魔神英雄伝ワタル イラスト 松下浩美
ANOTHER STEP 560円

王領寺 静 イラスト 安彦良和
黄金拍車 異次元騎士カズマ 全5巻
①②470円③500円④430円⑤390円
骸骨旗(ジョリー・ロジャー)トラベル① 異次元騎士カズマ
430円

秋津 透 イラスト あろひろし
魔獣戦士ルナ・ヴァルガー
①誕生470円 ②放浪470円 ③決戦430円
④激闘430円 ⑤探索470円 ⑥故郷470円
⑦風雲470円 ⑧南方430円





渡邉由自 イラスト 真鍋譲治
魔群惑星 全5巻 各430円
①スイート・マジック
②ロスト・レクイエム
③ドリーム・トラベル
④ハートピア・タイム
⑤ラッキー・リップス
聖刻の書 全5巻 各430円
①燃える瞳のメル
②億の顔の狂戦士
③裏切りの首飾り
④遥かな唇歯輔車
⑤不毛の地の予感

遠藤明範 イラスト 梅津泰臣
ケンタウロスの傭兵(ようへい)ワイルド・フォース① 470円

吉岡 平 イラスト JET
妖世紀水滸伝
①魔星降臨(こうりん) 430円
②魔星蠢動(しゅんどう) 390円

園田英樹 イラスト 羽原信義
剣狼伝説 魔空界編
ティラノ①〜⑤ ①②④⑤430円③390円

富田祐弘 イラスト 鈴木雅久
D・A・ジャンクション 全5巻
①チャレンジ・ネットワーク 470円
②ダンシング・ファイア! 520円
③ダスティ・ドール 430円
④ラブゲーム・パニック 430円
⑤ロマネスク・ドリーム 430円

大野木 寛 イラスト 細野不二彦
血けむり南蛮城 AOI-ウォーズ 430円
必殺お嬢花火 AOI-ウォーズ 350円

ジュネ作家、角川文庫初登場!!



三田菱子 イラスト いのまたむつみ
新刊 **M(エム) この世で一番最後の夜**
妖しく、美しく、もろい少年に惹かれていく男。超現実的な世界の危険な愛。
390円

原田千尋 イラスト 竹田やよい
新刊 **いつもキラキラしていた…**
高校中退の駆け出しミュージシャンと人気ロックシンガーのアブナイ関係は…。
430円

空前の大反響！予約殺到、話題のビデオアニメいよいよ発売。

ビデオ版 ロードス島戦記 全13巻

オリジナル・ビデオ・アニメ

原作●安田 均・水野 良（角川スニーカー文庫）

全巻一括払いサービス価格59,000円（税込）
（特価期間7月末日まで）

各巻4,800円（税込）／30分カラー／VHSのみ



勇者を夢みる6人の冒険者の剣と魔法と恋の物語。

絶賛発売中!!
第1巻「伝説への序章（プロローグ）」
2巻は8月末発売予定 3巻より毎月1本ずつ発売予定

キャラクター原案■出渕 裕
キャラクター・デザイン■結城信輝
総監督■永丘昭典
脚本・シリーズ構成■渡辺麻実
美術監督■金子英俊
製作協力■マッドハウス
製作■角川メディア・オフィス
丸紅／東京放送
主題歌・サントラ盤アルバム／ビクターレコード



●声優 草尾 毅（パーン）
榊原良子（カーラ）
神谷 明（アシュラム）
池田秀一（カシュー）

★ロードス島テレフォンサービス★
草尾 毅さんの声がきけます
☎045(544)9999

SALES ONLY
※このビデオはレンタル店では使用できません。

©グループSNE／角川書店／角川メディア・オフィス／丸紅／東京放送

申込受付中！
全巻購入者にBIGな特典！
特製バインダーとセル画のセットをプレゼント

下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品〈ビデオ〉をお送りします。
●お問い合わせ・お申し込み先
角川書店 通信販売課
03(817)8535
〒113東京都文京区本郷6-17-9（本郷綱ビル）



キ リ ト リ 線

申し込み書（コンプティーク7） 角川書店

ビデオ版ロードス島戦記 全13巻

オリジナル・ビデオ・アニメ／30分カラー／VHSのみ
各巻4,800円（税込）／一括払いサービス価格59,000円（税込）／57,282円（税抜）

●全巻一括払い申込　　セット
●各巻払い申込　　セット
●1巻のみ　　本

ご住所 〒

お名前　　年齢　　☎

テクノポリスソフト
新作ゲーム情報

mity —ミウィ—

第4回

作画：富士参號

●今秋発売のアドベンチャー・ゲーム「ミウィ」の広告まんがです。内容に関するお問い合わせは直接、テクノポリスソフトあてにお願いします。



ひろばのコーナー



イラスト／岡林みかん

ザンゲの値打もないけれど

あまりにハガキが多すぎて、とても全部は取り上げきれない！てなワケで、今月も選ばれた6人のザンゲ、いってみよー！

赤貧の編集者E氏の巻

①250Ｐの歌のタイトルがちがう②歌詞もまちがってる③手持ちの機種名もヘンだ④245ＰのＣＭの写真が左右逆だ⑤287Ｐの「ブルースチール」はビグロー監督のデビュー作ではない。（静岡県　一杉、長野県　糟谷、神奈川県　藤井、他）

私はアイドルＤＢで、田中千尋氏の助手をしているだけです。なのになぜ私がザンゲしているのか。それは「ザンゲ王の御言葉」で説明します。

チューバッカ中西氏の巻

５月号147Ｐの村さがしクイズは①チロルの村が２カ所もある②山や木を避けて通れ、という条件がどこにもない。これじゃ答えなんてだせないよぉ！（鹿児島県　水谷、埼玉県　中島）

そーだよ、オレが悪いんだよ。①も②も、みーんなオレのミスだよ。ついでにオレの顔が「スターウォーズ」のチューバッカに似てるのも、酒飲んだら暴れちゃうのも、ぜんぶオレが悪いんだ！

カメハメハメ浜田の巻

①251Ｐ「大江戸情報網」の待人ってのは、新しい身分なんですか？②町人の春名高道の名前、ホントは高直なんですけど③219Ｐ『どきどきカードゲーム』は『カードリーグ』でしょ④２37Ｐゴブリンの写真がヘンだぞ（岡山県　春名、他）

ふんっ、これくらいのミスで驚いてちゃ困るぜ。みんな、来月に期待しろよ。来月は、オレがかならずザンゲ王の座を奪う！　はーっはっは！

つるかめ久木の巻

①96～７Ｐ、ギムのヨロイはチェインメイル、パーンの楯はミディアムシールドのはずでは？（香川県　北斗多一郎）

ギムのヨロイがプレートメイルというのは『ロードス島コンパニオン』の設定に従ったものです。ミドルシールドとミディアムシールド……うーむ、これはミスですね。ごめんなさいね。

プリティー平井の巻

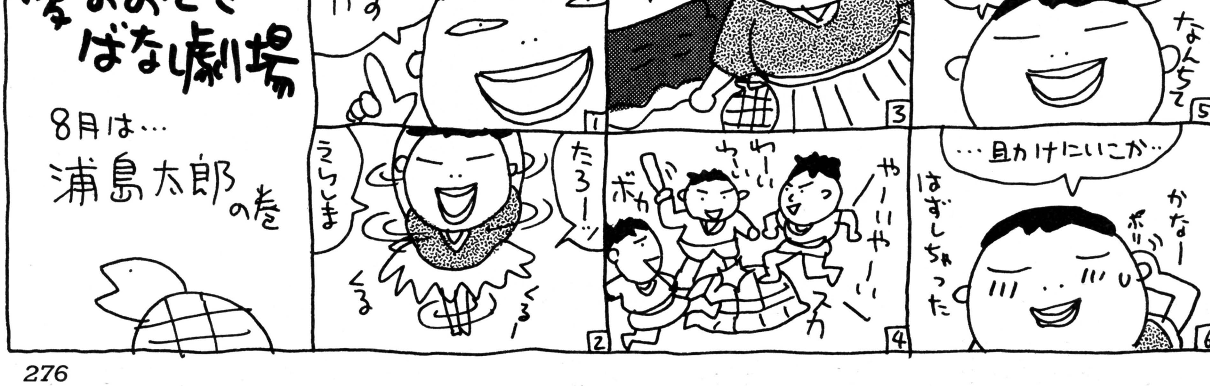
①コミックの「ルーンワース」で、８月号につづく、とゆーのはナゼ？②66ＰのＳＬＧ賞『斬』は表では４位なのに文中では５位だ③143Ｐ『エメ・ドラ』の紅の古文書は、青白き古文書じゃないでしょーか？（群馬県　広瀬、他）

①当初迎先生が予定されていた取材旅行が取りやめになって急遽７月号に掲載できた（迎先生ごめんんネ）②４位が正解だ③黙秘権を行使する。

ラグジュアリーひろコの巻

①270Ｐのインフォメーション、ドラクエマンガの232本描き下ろしってのは262本のマチガイ。30本も少なくしやがって、エニックスにあやまれ、ひろコ！（徳島県　ＢＡ・ＫＯ）

エニックスさんは太っ腹だ。毎月、いろんな本やグッズのお知らせを送ってきてくれるし、読者プレゼントも出してくれるし。これくらいのミスじゃ怒りませんよね。へっへっへ（卑屈）。



ひろばのコーナー

今月のザンゲ王！

なななな、なんと！　今月は前代未聞の２カ月連続ザンゲ王が誕生したぞ。さすが天下御免の大ボケ編集者、Ｅ氏の偉業はコンプティーク編集部において、末代までも語り継がれることであろう。Ｅ氏、バンザイ！　ＡＶとアイドルとＨコミックをこよなく愛する彼の人生は、ここにきて大きく花開いたのである。ま、彼はあくまでも人のせいにしたがってるが……そんじゃ、Ｅ氏のイイワケを聞こうか。



イラスト／中野豪

ザンゲ王の御言葉

それは、田中氏(注１)の風貌があまりにも野比のび太に酷似しているため、絵にすると小学館に抗議される恐れがあるからです。だから私が身代わりに……。部下に謝らせるなんて田中さん、あんたはコンプの佐治会長（注２）だっ。

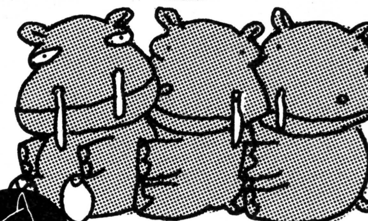
註1)コンプの隠れアイドリアン編集者。註2)自分の失言を部下に謝らせた某洋酒会社会長。

ザンゲ王予想的中者なし！

今月もまた、Ｅ氏をザンゲ王と予想した者はいなかった。当てた人は、Ｅ氏から秘蔵のＨコミックがもらえるはずだったのに……残念だったねぇ。そこで今月の告発賞は、Ｅ氏のミスを指摘した多数名のうち、抽選で一杉、糟谷、藤井の３名が選ばれた。テレカを楽しみに待ってなさい！　ほかの諸君も、ザンゲ係あてに告発ハガキを出してくれよ！

今月の３バカ大将

ミミズだってオケラだってバカだって生きている！　バカの道をきわめれば、テレカだってもらえちゃうんだぞ。な、大将!!



どじ話

横断歩道を信号無視して歩いてたら、いきなり交差点に立ってた警官に「手をあげろっ！」といわれ、おもわず道の真ん中で両手をあげたまま棒立ちになってしまったぜ。オレってマヌケ……。（千葉県　フジータ）

●うーむ、素直なヤツめ。そーやって死ぬまで交差点で立ちんぼしてなさい、アンタは。（ひろコ）

キミのまわりのジャンキーなやつ

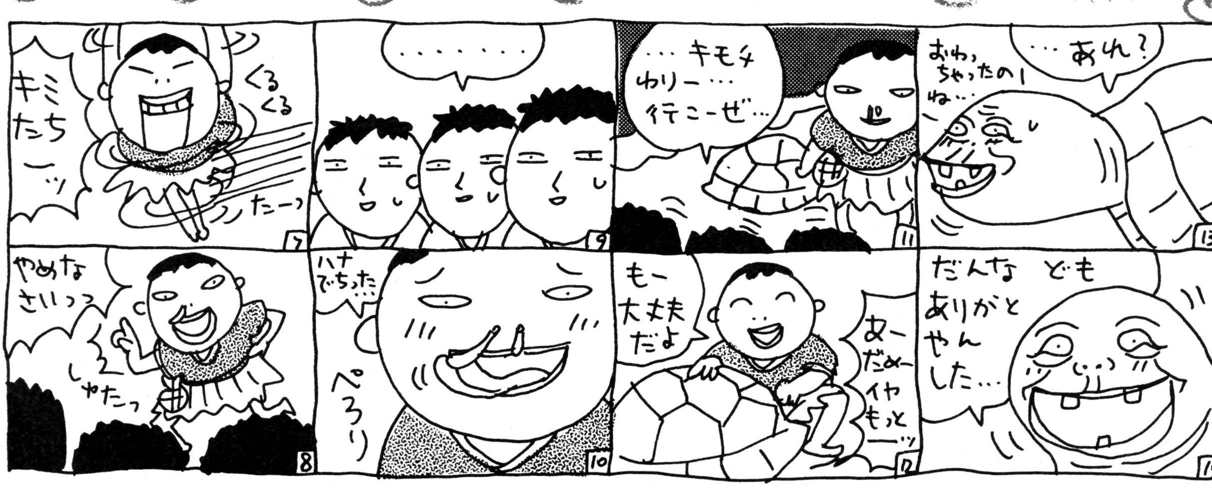
高校のホラ吹き柔道教師は、「心臓マッサージするときは肋骨を折りながら押すんですよぉ～」などとデタラメを教える、とんでもないヤツだ。（大阪府　出口誠治）

●ジョーダンならいいけど、もしかして本気でそう思ってるんじゃ……。そーゆー人に心臓マッサージされたら、助かる人間も助からないぞ。（ひろコ）

ワタシの思いこみ

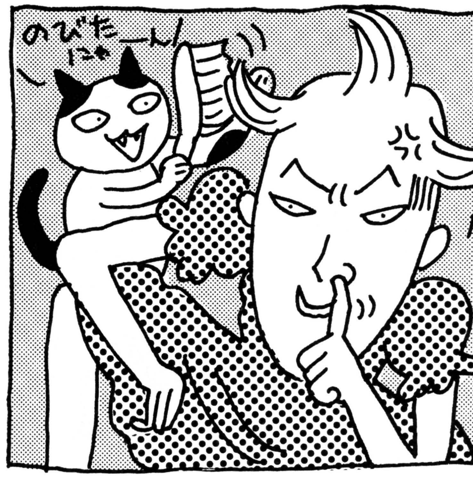
イトーヨーカドーのことを、この14年間、「いとう洋菓堂」という洋菓子の店だと一途に思いこんでたのは、このボクです。（兵庫県　ペイテレビ）

●ひろコは、トーメンという有名繊維商社を麺類のメーカーだと思いこんでたのだ。それでも大学卒業できたし、バカでも人生なんとかなるモノさ！（ひろコ）



Graphic Guerrilla

グラフィック・ゲリラ



みなさんお待ちかねの「グラ・ゲリ」(なんか略すとキタナイ名前……)だよーん。先月からスペースも広くなって、みんな喜んでくれてるかな?夏バテに負けずにガンバローぜい!



今月のひろコ賞



▲東京都　たくみ秋己ちゃん
たくみちゃん、おめでとー!! いつもカラーでステキな絵をありがとね!



▲愛知県　海の民POCクン
おおっ、こいつぁイキなドラゴン娘。今度はメッセージも書いてちょーよ



▲埼玉県　ふるだぬきクン
ホワイトの使い方が凝ってるね!

▶千葉県　護国卿クン
中間テストの結果、聞くだけヤボかな?



▼神奈川県　今荷夜久クン
作品が売れてよかったじゃん! おめでとー





▲三重県　すぎたクン
ハガキは少しくらい折れてても平気だよ

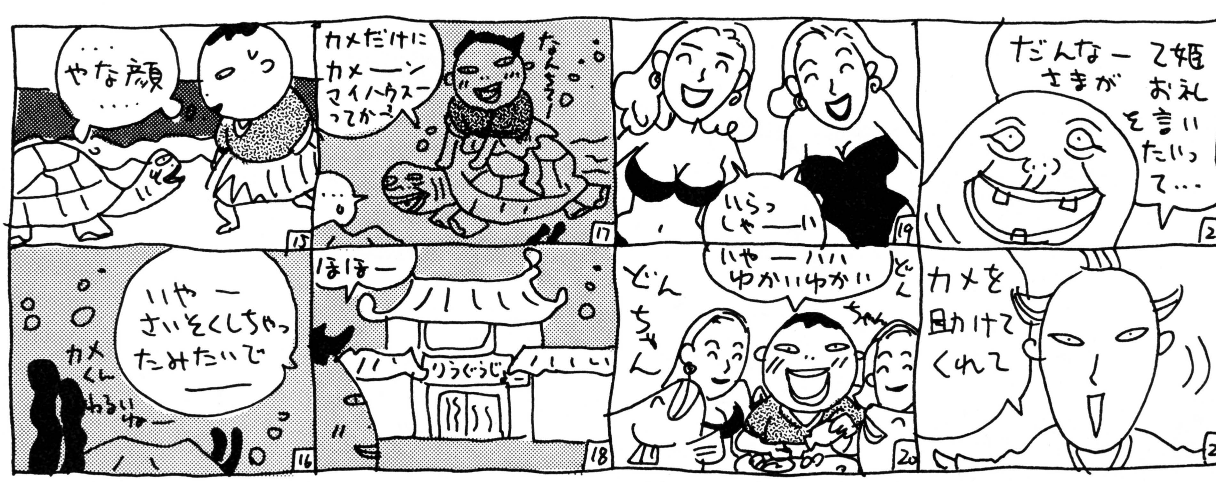
岡山県　渡邊賢司クン
夏の夕暮れって好きだなあ。気持ちよくって▼



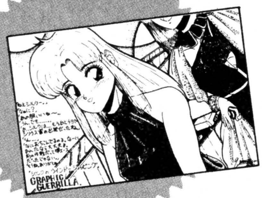


▲広島県　由貴クン
夏休みのある学生さんがウラヤマシイよ。ひろコはいつ休めることやら…

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



ひろばのコーナー



▲愛媛県　USANYAクン
シルクちゃん、次の作戦でがんばろーね……



◀東京都　たかさんT.K.クン
今月はザンゲにも投稿してくれてたね



◀岩手県　吟遊ぼびークン
ゲーセンには貧乏神が住んでるんだぞ。オロカモノめ!



◀奈良県　雪悠ゆづきちゃん
そそそ、女は顔じゃないぞ。やっぱパワーよ



▲東京都　るークン
16歳で年とったなんていっちゃイカン!



◀茨城県　剣。Kenクン
ひろコはいまでも泳げないぞ。まいったか!



▲長野県　銀霊竜クン
花博おもしろかった?
ナムコには行ったかな



◀兵庫県　高島大クン
ボテちゃん見てるかな、大クンから愛の通信だよ



▲神奈川県　鈴童めいみちゃん　ひろコも疲れて死にそーだ、助けて



◀愛知県　翠夭颯　麗彡クン
微妙な薄墨の色が印刷で飛ばなきゃいいけど



◀東京都　南　航クン
グラ・ゲリって中国語でこう書くのかぁ……



◀福岡県　柴田貴童クン
夏だ、水着だ、ゴーゴーとゆー気分になりました



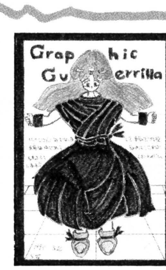
◀岐阜県　けいたろうクン
〆切り君アレイってのがコワイ。嗚呼、〆切り…



◀東京都　須本裕司クン
合作歓迎、なんでもアリアリだよーん!

がんばれ、激作クン!

激作クンに選ばれるには、「ボツにするには惜しい味を持っている」ことが第一条件なのだ。てなワケで今月は、この3人。今後もその個性的な作風を磨いて、このコーナーを盛り上げてね!



◀福井県　渡辺栄ちゃん
シロートっぽくてイイぞ

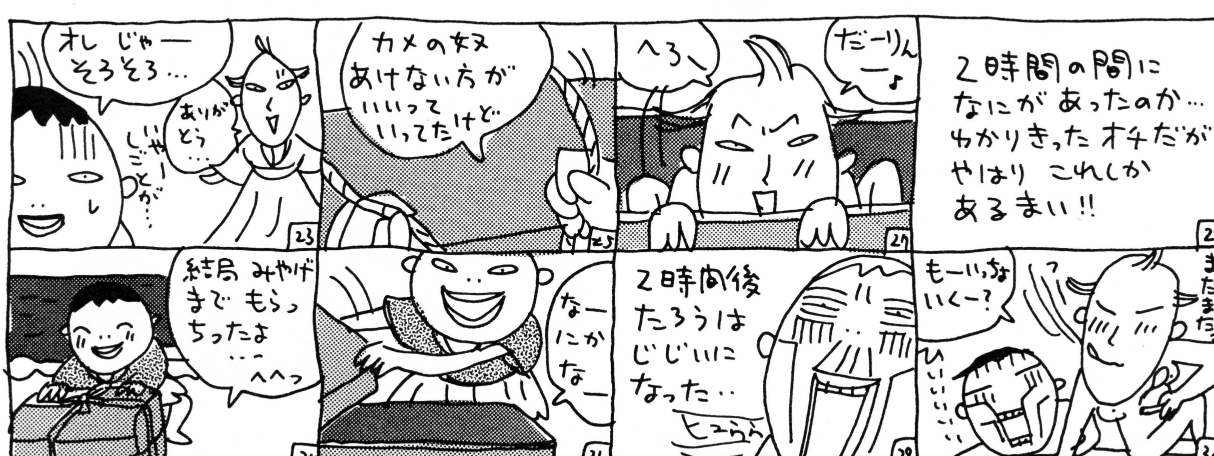


◀北海道　And Youクン
スゴイ、手がこんでる!



◀大阪府　寅屋舞子の助クン
岩陰のオジサンが好きだ!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



EXCITING LIBRARY

P 左のマークのついている本は読者プレゼントつきです。応募のきまりは282ページにあります。

BOOKS REVIEW

機動戦士Ζガンダム上巻 P



ＴＶシリーズでは描き得なかった視点から語られるΖガンダムの物語。3名にプレゼントだ！　富野由悠季

近藤和久／作 ㈱バンダイ　880円（税込）

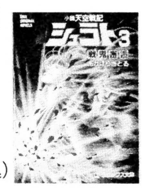
電子惑星タロン



光の戦士神矢大地とアンドロイドのリンが、またまた大冒険。アーテックの羅門祐人氏の待望の新作だぞ！

羅門祐人／著 国土社　1,250円（税込）

小説天空戦記シュラト P



ＴＶアニメでも大人気だったベストセラー、いよいよ第３巻が登場。そこで１～３巻までのセットを２名に進呈！

あかほりさとる／著　㈱エニックス400円（税込）

サンダーバード大図鑑 P



永遠の名作「サンダーバード」１～32話を完全網羅。①②巻セットを３名にプレゼントだ！

柿沼秀樹／編 ㈱バンダイ　各850円（税込）

ぞっこん！ シミュレーション



ＳＬＧの雄・光栄が、ファンに贈るおもしろＳＬＧよもやま話。ゲームへの愛と笑いがつまった１冊なのだ。

シブサワ・コウ／編　㈱光栄　680円（税込）

もうひとつの夏へ（上下）



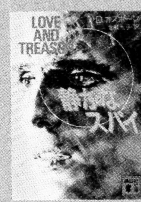
小説版「イース」の飛火野耀氏が贈るＳＦファンタジー巨編。超おすすめ！

飛火野耀／著　角川スニーカー文庫

（上）350円（下）360円（ともに税込）

先江進文庫㊳

静かなスパイ



◀D・オズボーン著 講談社文庫　四九〇円（税込）

アメリカ外交政策の中枢、国務省。そして文字通り大統領の右腕として活躍する国務長官、ハロルド・ヴォルカー。ユニークな外交手腕に、国民からも絶大な支持を得ている。そんな人間がソ連のスパイではないかという疑惑をかけられたとしたら……。しかも妻のアレクシスは、かつて「合衆国の顔」として茶の間の人気を独占していたニュースショーのアンカーウーマンだった。ジャーナリストとして長年鍛えられたプロの目で夫を観察しているうちに、心の中に広がっていく暗雲のような疑いと、夫を愛する妻としての気持が果てしない葛藤を繰り広げてゆく。

というわけで、国政を預る人間が国に反逆する、というテーマ自体はいままでにもあった。しかし、この小説の本筋は、その反逆行為を追うものではなく、夫に疑惑を抱いた妻の心の動きと、自分自身の手で真相を探ってゆくというところにある。この作品の味わいは、ある部分ではロマンス小説であり、後半はとくにアクション小説になりきってしまう。

国務長官という立場は、外国を頻繁に訪問したり、国内でも外国の高官を迎えることが多く、自然な行動の中でスパイ行為をしやすい環境にある。そのへんにこの小説のタイトル「静かなスパイ」の所以があるのだが、翻訳小説のタイトルは、著者の意図と異なった次元でつけられることが多い。この作品の「LOVE AND TREASON」は、「愛と反逆のはざまに」とでも訳した方が話の本筋と合致してくる。あくまでも主人公は国務長官ではなく、妻のアレクシスなのだ。

ＦＢＩも捜査を進めるが、疑惑に関係する者がつぎつぎと殺されたり、とうとうアレクシスも絶体絶命のピンチに立たされるなど、後半はいっき読みの興奮を保証する。345ページのクライマックスは、愛の結末はこれなのだ、と納得。



イラスト／中村亮

KF ねっとわーく

ひろばのコーナー



［1990年8月号(7月7日)発売］

ウィンター・ワールド

①氷の魔術師 ②氷龍の復活
マイケル・スコット・ローハン

もうそろそろ夏。今年は異常気象だから、よけいに暑かったり、寒かったりしそうだ。みなさん、風邪をひかないように。風邪の予防にはさむーいお話が一番。そこで極めつけの寒い、この話。どれくらい寒いかというと、今から数十万年前、４番目の氷河期が世界を覆っていた〈冬の世界〉というんだから、世界中がシベリアみたいなものだったわけだ。

この世界では北から巨大な〈大氷原〉が、じわじわと南下を続けている。この〈氷〉が、ただの水の塊ではない。大いなる意志をもち、すでに文明を築いていた人間を始めとして、およそ生命あるもの全てを抹殺しようとしているのだ。同時にここは、いくつもの神がゲームを楽しむ場所でもあった。

そのゲームの駒の一つが、魔鍛冶のアルプ。魔鍛冶というのは、金属を鍛えていろいろなアイテムを作るときに、呪文を織りこんだりして、特殊な力を与えることのできる、魔術師だ。

アルプはある師匠の弟子となり、才能を発揮して一本の剣を鍛える。だが師匠は〈氷〉の手先の一人だったのだ。そしてアルプの作った剣は、世界を征服するための恐るべき魔剣だった。アルプは自分が作ってしまった魔剣を滅ぼすために修行を積み、努力をかさねて、あるものを作る。さて、彼が全身全霊をかけて作ったアイテムとは何か。そして、それは有効なのか。

大江戸裏ワールド

中野豪



深沢美潮と迎夏生の フォーチュン・クエスト・クラブ

第4回

やほ！　フォーチュン２は楽しんでもらってるかな？　またまた本屋さんにないよーっていわれてますが。本屋さんに注文してくださるのが一番確実で早いです。あとファンレターのお返事、なかなか今書けなくってゴメン！　でも、絶対書くからね。このメ切をクリアしたら。

「んなこと、いってよぉ、ドラクエやってる暇あったら、とっとと書きゃぁいいじゃん！」おっとー。いきなりトラップが。「だって、息抜きも必要よ。そんなこといっちゃかわいそうでしょ」あやや、パステル、ありがとう！「しかし、ゲームやってる姿を皆さんにお見せできないのが残念ですね。この人、世界は待っててくれるさとか言って。毎日スロットばかりやってるんですからね」ううう、キットン。バラさないでよぉ。ノルなんかニコニコ笑ってるしぃ。「ルーミィ、コオッケすきだぉう！」あー、はいはい。「ルーミィしゃん、スロットとコロッケは違うデシ」「そぉなのー？」「そうデシ」「スオットってなんなのー？」「わかんないデシ」………。い、いかん。こいつらにしゃべらせてたら貴重なスペースがなくなっちゃう！

あ、でもね。このシロちゃんとルーミィのお話が漫画になって今発売中のコミックコンプに登場してるんだよね。題が笑える。「ルーミィとシロちゃんの大冒険デシ」だもん（うぷぷ）。迎さんの腕も冴えに冴えまくってまして。わたしゃ、ネームを見せてもらったとき、ころげまわって笑ったもんね。

今回もちょっと歌のネタバラシ。２で登場したラップバードが「で、見せてーぉ！」って歌うとこあるでしょ。あれはバナナボートって歌なんだよ。



▲足立充史さん(神奈川県)



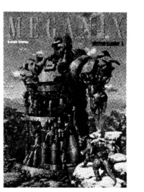
イラスト／迎夏生



ぷれぜんと あんど いんふぉめーしょん

1 「メガニクス」誕生記念イベント!

開田裕司画集第２弾「メガニクス」がバンダイから登場！　そこで７／７〜７／15、渋谷ビークラブショップ(03-462-7466)にて、原画展が開催されるぞ。しかも15日には開田氏のサイン会も！　サイン会の整理券についてなど、くわしいお問合せは、ビークラブショップまで電話してね！



2 ウルフチームからプレゼントだよ P

人気の戦国ＳＬＧ『斬』でおなじみのウルフチームが、ユーザー諸君に熱い感謝と愛をこめて、プレゼントをしてくれるそーだ。ワーイ、ワーイ。抽選で２名に豪華オリジナル時計、10名にシブいステッカーが当たっちゃうぞ！



3 ゲーム情報ビデオマガジンの登場だ!

アスキーが、レンタル専用の最新ＴＶゲーム情報ビデオマガジン『GAME T-V』を創刊！　ファミコン、ゲームボーイ、ＰＣエンジンなどのゲーム情報を満載して、隔月でレンタルビデオショップに登場する予定だ。お近くのレンタルショップで、ぜひ借りてみてね！



4 OVA『天外魔境』夏休み特別上映会

声優やスタッフも登場する上下巻一挙上映会にペアで100組・200名を招待。

場所／東京・虎の門ホール

日時／８月７日

左のマークのついている情報は、読者プレゼントつきです。応募方法は、この下の「応募の心得」をお読みください。

①午前の部　開場10:00　開演10:30

②午後の部　開場14:00　開演14:30

応募方法／往復葉書に住所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望の部を明記。

あて先／〒104　東京都中央区銀座6-14-2　野田ビル５Ｆ㈱タカラ　ビデオ事業部「天外魔境上映会」係　締切7／20

5 ドラクエＴシャツプレゼント! P

ドラクエファンのキミに、またまたうれしいお知らせ。



人気キャラたちが描かれたＴシャツやハンカチが新発売されるぞ。そこで３名にＴシャツをプレゼントしちゃおうってワケ。ラッキー！

プレゼント応募の心得

プレゼントの欲しいヤツは、本誌とじこみハガキのアンケートに答え、希望プレゼント欄に目当ての品を１品書きこんで応募すべし。Ｐ280の本のプレゼントも、応募方法は同じだぞ。しめきりは８月７日。では諸君、当選を祈る。

Dr.サカキの 身の上相談



サカキ博士の悩みにズバリ答えを出してくれ!

今月は間想曲(インターリュート)ということで、「座敷童(ざしきわらし)と人生相談」の関係について触れてみよう。座敷童は、旧家の座敷に棲息するといわれる。子供達が集まってワイワイ柏餅なんぞ食べている中に、どこの誰とも知れぬ子供あり。「見かけない子ね…」とか言いながら、大人が首を傾げるのだが、これが座敷童クン。いかにも人畜無害、ほのぼの日本“文部省公認妖怪”である。が、近年、この妖怪の正体について新説あり。

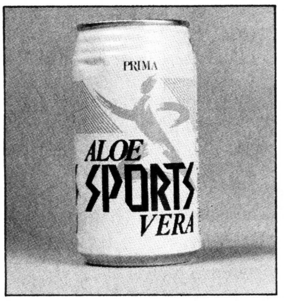
「座敷童は内気(シャイ)な人生相談妖怪」とするのがそれで、その説によれば、ホントは人間に（ココロを開いて）身の上相談をしてみたいのだ。しかし、生まれついての内気さで、人前に出ると「キャッ！」なあんて顔が赤くなり、口がきけなくなってしまい、（しかたなく）黙々と柏餅を食べるしかないのだ。思えば気の毒な妖怪ではある。もし、キミが近所で座敷童を見かけたら、「それがしでよければ相談にノッてやってもよいぞ」と声をかけてあげて欲しい。

Dr. サカキは、諸君に１カ月おきに身の上相談攻撃をしかけてくる。名回答をくれたキミには、氏から記念品が贈られるそーであるぞ。

謎の未体験味覚調査探検隊!!

キミが見つけたヘンな飲み物、食べ物を、このコーナーに送ってくれ!!

第5回調査対象
アロエ スポーツ・ベラ



そんなワケで、今月はなんと、あのプリマハムが出している「アロエ スポーツ・ベラ」なる謎の飲料である。この飲み物を報告してくれた隊員は5名ほどいたが、やはり現物（空き缶にあらず）を送ってきてくれた東京都のエルフに、約束のテレカを進呈しよう。

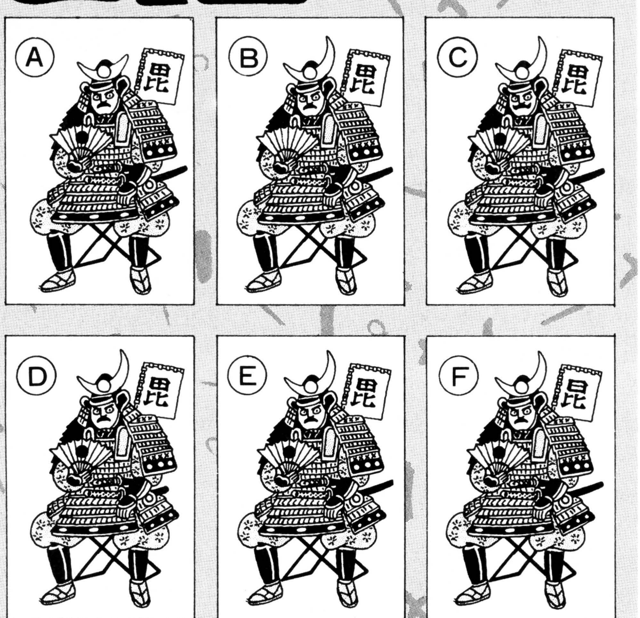
それにしても、なんでアロエなんだろーか。聞いただけでも強烈にまずそーではないか。だってアロエってヤケドの薬だぜ。飲みたかねーよ。

ところで味はどーだったかって？ それは天下のプリマの名誉のために黙秘しておこう。捜して飲んでみたら？

QUIZ

今月は、映画&ゲームで人気の「天と地と」クイズなのだー!!

A～Fの武将は、上杉謙信と5人の影武者たちだ。見わけ方は、①謙信と影武者はどこか1か所ちがう所があり、②影武者どうしでは2か所のちがいがある。さて、ホンモノの謙信はどれ？



7月号の答え／F

イラスト&パズル／草野公平

大江戸裏ワールド

中野豪



6月号プレゼント当選者

- ドラクエ 4コママンガ劇場
  広島県／安部広朗ほか1名
- 『魔陀羅』スタッフジャンパー
  長崎県／辻本貴人ほか4名
- 「ガデュリン」ビデオ
  新潟県／米山浩之ほか9名
- ブラザーのカセットスピーカー
  福島県／沼崎路子ほか9名
- 『斬～陽炎の時代』CD
  福岡県／市村暢利ほか5名
- 謎かけ盗賊
  滋賀県／鈎康宏ほか2名
- M.S.ERA
  石川県／蔵谷孝史ほか2名
- SFX
  東京都／村杉智秀ほか2名

（敬称略）

コンプティークBBS 伝言板



コンプティークBBS、再スタート1周年記念の「BBSデータ特集」もはや3カ月目。今回は各ボードごとの書き込み数ベストテンを発表しよう。キミの行きつけのボードは入っているかな？「コンプティークBBS」はキミたちが主役。この誌面やボードそのものに対する意見を待ってるからね。

書き込みの多いボード ベストテンの発表だ！

ニフティやPC-VANなんかの大手ほどではないが、わがコンプティークＢＢＳもアクセスしてみるとけっこう広い。フリーボードからいろんなジャンルのゲーム専門ボード、ゲームとはあんまり関係ない趣味のコーナーまで、現在27個のボードが用意されているんだ。これだけ多くても、どうしても行きつけのボードは決まってきちゃうよね。でも広いってのは、それだけでいいことだ。選択の余地があるってことだもんね。それに、いつも入ってるネットに読んだことのないボードがあるなんて、まるで身近にフロンティアがあるみたいで楽しいじゃないか（そんなことないか)。いや全部読んでますっていう人、キミはえらい！

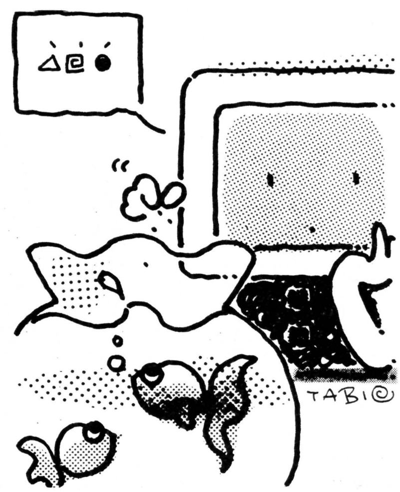
というわけで、データ大公開シリーズの3回目は、書き込みの多いボードベストテンの発表だ。きみのごひいきのボードははたして出てくるかな。なお、数えたのは再スタート後１年の書き込みだよ。

書き込み件数の多いボードベストテン

1 フリートーク
2 矢野徹の狂乱酒場
3 ＲＰＧ・トーク・ボード
4 小説（創作)
5 アニメ
6 ＲＰＧ・プレイ・グランド1
7 ＲＰＧ・プレイ・グランド2
8 ヒントをくれ！
9 ロールプレイングゲーム
10 ロボクラッシュ＆トップをねらえ！

書き込み行数の多いボードベストテン

1 小説（創作)
2 矢野徹の狂乱酒場
3 フリートーク
4 ＲＰＧ・トーク・ボード
5 ＲＰＧ・プレイ・グランド1
6 ロボクラッシュ＆トップをねらえ！
7 ＲＰＧ・プレイ・グランド2
8 アニメ
9 シミュレーションゲーム
10 ロールプレイングゲーム



書き込み件数と書き込み行数のちがい、わかるね？ つまりフリートークより小説（創作）ボードのほうが、書き込み１件あたりの量が多いってこと。実際小説ボードの書き込みって、ほんとに大作が多い。投稿作品はもちろん、レスポンスも力が入ってるからね。

手元のデータではボードの書き込み数の月別推移なんかもわかるんだけど、どのボードも月ごとの変化がすごい。どこのボードでも閑散としてる時期もあるし、おもしろい話題が出るとわっと盛り上がる……。そういう動きがモロに数字に出てて興味深いぞ。

キミもベストテンの中に知らないボードがあったら、この機会にのぞいてみない？

アクセス番号は
03-730-4511

コンプティークBBS メニューマップ

- 1.ご案内
  - システムインフォメーション
  - みんなみてみて
  - 4誌編集部よりのお知らせ
  - コンプティークBBS規約
- 2.メールボックス
- 3.BBS
  - コンプティーク
    - How To Win
      - RPG
      - SLG
      - AVG
      - ACT
      - アーケードマシン
      - その他のゲーム
      - ヒントをくれ!
    - メゾン・コンプ
      - クロちゃんの部屋
      - 菊川涼音の屋根裏部屋
      - 片っP!の書斎
      - 矢野徹の狂乱酒場(料亭・志乃)
      - メゾン・コンプ5号
      - メゾン・コンプ6号
      - ビショプ小峯の部屋
    - ドラゴンジム
      - アイドル
      - アニメ
      - 映画
      - 小説(創作)
      - SFサロン
      - 音楽一般
      - コミック
    - RPGWORLD
      - ロードス島戦記&漂流伝説クリスタニア
      - RPG・トーク・ボード
      - RPG・プレイ・グランド1
      - RPG・プレイ・グランド2
      - ロボクラッシュ&トップをねらえ!
  - オンラインゲーム(現在企画中)
  - フリートーク
  - データボックス
- 5.システムツール

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	(西暦で記入のこと) 年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

〈説明文〉

●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。

●破線で切り取ってください。

●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークBBS「ID」係へ郵送してください。

おりかえし、IDを郵便でお知らせします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

9月号は8月8日（水）発売

サイレントメビウス、大戦略III'90、ランペルール、そしてファルコムの謎の新作、次号は超話題作特集じゃ！ 特別付録はアニメ版ロードス島戦記完璧本じゃ!!

EDITORS' VOICE



シカゴ、ニューヨークと視察旅行をしてきた。ニューヨークでは、巧妙な〝カツアゲ〟が流行っている。いきなりぶつかってきて勝手に水の入ったビンを落として金を請求する手口だ。（つづく） (佐)

香港で競馬をやった。異国でやるのは初めてのことだ。日本の競馬と比べて一番驚いたことは、レース終了後、払い戻し窓口に人間が殺到しないという点だ。穴狙い過ぎるのか、懐が豊かなのか？ (隆)

アニメ発売記念イベント「ロードスの宴」は大好評のうちに幕を閉じた。ゲーム大会をメインにしたイベント第2弾を用意しているので（P184参照のこと）、みなさんふるって応募してくださいね。(敏)

6月号の問題の正解を発表するぞ。「最後のスキーになる」である。正解者の中から抽選で東京都の柳沢恒クンに、1回使用のサングラスを贈るのだ。ちなみに最近ワシは、釣りに行っておる。以上!!(貢)

社内旅行、コンプでは唯一人サイパン組のわたしは、今月号の入稿を締切り3日前にすませるはめに……。でも、サイパンでは締切りまっ最中のみんなの事が気になって、あんまり遊べなかったわ。(敬)

8月8日〜13日の第3回国際アニメフェス広島大会まで、あといよいよ1カ月。はたして、締切りをものともせず全日行くことが可能かどうか？ どんなことになるか楽しみでありこわくもある。(光)

わが野球部は、7/21〜22日の2日間恒例の夏合宿をやります。宿は山梨県南巨摩郡南部町成島の十枚荘。グランドは国体で使用された立派な球場とか。ヒマな人は見物にでも来てください。 (直)

九州への出張取材、香港への社員旅行とうまいものを喰ったせいで、普段の食生活がみじめに思える。そういえば飛行機にも10回も乗ったせいで、すっかり平気になった。慣れとは恐いものである。(冂)

STAFF

Chief editor……………佐藤辰男
Senior editors……………吉田隆　久木敏行
Managing editor……………角田貢士朗
Editors……………平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之
Contributing editors……………圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　木村典子
Writers……………安田均　水野良とグループSNE　山崎 拓　黒田幸弘　丸山秀樹　㈲ポチ　堀川明美　松枝蔵人　高山 浩　イボンヌ　坂木恒善　河崎 実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　田中千尋　竹下ひろし　亀川正明　木村信行　小峯徳司　多摩 豊　坂本正吾　ゼネラルプロダクツ　加藤 聡　小倉倫子　わきあかつぐみと冒険企画局　堀井旅士　WORKS　長野真教
Designers……………高木和雄　12TO12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺 宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ　エンゲルズ事務局
Photographers……………林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林 克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜 力　望月亨一

コンプティーク
8月号
1990年8月1日
定価530円(税込)

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2―13―3
電話　編集部：03―221―9851
販売部：03―817―8523
広告部：03―817―8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977―8
Printed in Japan

Dragon Gym

夏や南国が似合う女のコなら、私がいちばん！



寺尾友美

夏



水

カメラ／木村卓也　スタイリング／梅山弘子　ヘア＆メイク／下端吉範（DROP）　コピー／北村真由美（POCHI）
デザイン／沢田昭彦（TERRACE）編集担当／E

遊

いっぱい遊ぶぞーっ！



TERAO YUMI

——今年はもう海に行った？

「ハイ。５月の末に３泊４日でタイのプーケット島に撮影で」

——じゃああんまり遊べなかった？

「そうですね。行くだけで１日かかっちゃうし、１日目はオフで、２日目が撮影で、また帰ってくるってカンジ」

——１日オフがあるなら、遊んだじゃない(笑)

「あ、そうか(笑)」

——オフは何してたの？

「浮き輪でプカプカ浮いてました」

——その姿、想像できるなぁ。友だちにお土産買ったり？

「友だちには、あんまりすすんで買わないんです。キリがないから。自分にはお花のネックレスを買ったんですよ。すごくカワイイのを。色ちがいで２つ」

——友だちには買わないで、自分には２つも？

「ちゃっかり！(笑)」

——友美ちゃんは南国っぽい雰囲気が似合うよね。

「そうですか？　昨年、文化祭でカレー屋さんをやったんですよ。そのときに、インドのあの洋服…サリーですか？　あれを着せられて。それがなんかミョーにハマっちゃって、それ以来友だちに〝ガンダーラ・ユミ〟って呼ばれてるんですよね(笑)」

DATE

★2ndシングル「わからない」は７月21日にリリース！　NTV毎週土曜日『うるとら7:00』(7:00～)、TBS毎週水曜日『東京イエローページ』(25:40～)レギュラー出演中。友だちと買い物に行くヒマもないほど忙しい友美ちゃんです

PROFILE

★てらおゆみ　本名・寺尾友美。昭和48年１月23日生まれ。宮崎県出身。158cm。84-57-86。Ａ型。★原宿でスカウトされ、４月25日「Touch Me」で歌手デビュー。★いま欲しいものは、友だちと遊ぶ時間。宝物は、文通している友だちからもらった手紙



▶新曲「わからない」は、積極的な女のコが、好きな男のコを誘っちゃう、というドキドキソング

空

あなたの知らないあの頃の私たち

Wink

5月25日にリリースされたライブアルバム『Shining Star』はもう聴いたかな？　このアルバムはエライ！　デビュー曲や「アマリリス」など、Winkがウレる前の曲もちゃーんと収録されてるんだな、コレが。ライブというよりベストアルバム。Wink名曲集といったアルバムなので、どなた様も聴くべし。



◀ベストテン番組がなくなるとWinkを見る機会が減って、おいちゃんは寂しいよ、と寅さんも言っていた

今年の学園祭クイーンはもらった！

千堂あきほ

この写真は、東大の五月祭でのワンショットである。どうやら、本年度の学園祭クイーンは、あきほちゃんに決定したらしいよ。この〝学園祭クイーン〟っつうのが大変なもので、渡辺美里、永井真理子、杉本彩など、デビュー当初にクイーンに任命された人は、みんなBIGになっていく。つまりあきほちゃんの将来は、約束されたも同じってコト。

6月25日にリリースされたセカンドシングル「硝子のECSTASY」は、聴いとかないと、時代から取り残されるぞ。



◀天下の東大生も、あきほちゃんの前ではメロメロ（古い）



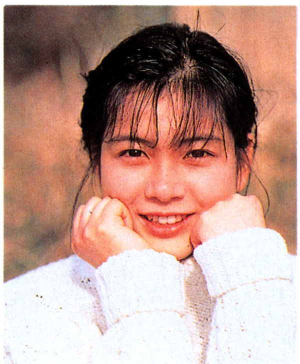
▶『東京イエローページ』『オールナイトフジ』レギュラー出演中だよ

タイトルは、曲のカオである

山口弘美

最近のアイドルさんの歌っつうのはなんだね。タイトルがいまいちよくないな。適当な響きのいい単語をくっつけてるだけで、意味もインパクトもありゃしない。

そこへいくと、弘美ちゃんの曲のタイトルはいつもいいねぇ。6月13日リリースのサードシングルは「ひとつになれなかったね」。これだけで、どんな曲なのかなぁとイメージが広がるだろ？　これは素晴しい。7月11日にリリースされるミニアルバムのタイトルもこりゃ楽しみだわい。



▲新曲は、東映ビデオのOVA『ヤンキー烈風隊3』のテーマ曲になってます

ごぶさたのおわびの大サービス

坂上香織

香織ちゃんたら、約1年も新曲出してくれないんだから、ずいぶん寂しい思いしちゃったよ。

けど、このアナを埋めるようにドトーのリリース攻勢が始まったので、覚悟しよう。

まずは6月16日に写真集『たった1つのパレット』、27日には新曲「瞳のダイアリー」、7月下旬にはアルバム、秋にはトドメにセカンドビデオ。ふー。こりゃ、作った香織ちゃんも大変だろうが、買うこっちも大変だわい。

この1年で、ビックリするくらい歌がうまくなってるよ。



▲新曲は『歌謡びんびんハウス』のエンディング、テルモ・プチックのCMソング

カリブ海の夏ってどんな夏？

田中律子

ヒューヒュー！　りっちゃんを見ると、思わず大声をあげたくなる。その破天荒なキャラクターとは、まったくちがったカラーで完成されている、りっちゃんの歌の世界。6月6日にリリースされたアルバム『Wonder-Islands』では、またやってくれちゃってる。なんたって、りっちゃん本人が「ようやく私にぴったりのサウンドカラーが見つかった」って言ってるくらい。カリブ海をイメージしたというこのアルバムがあれば日本海でもリゾート気分。



▲7月9日・大阪、11日・東京でライブあり。詳しいことは☎03-478-4717でね

あのリリアが誕生した

杉本理恵

人気ゲームソフト『イース』に登場するキャラ〝リリア〟のことは当然知ってるよね？　そのリリアのイメージで選ばれた〝ミスリリア〟が杉本理恵ちゃん。1853人の応募者の中から選ばれただけあって、清楚でかれんな雰囲気は、リリアそのもの。

7月21日には、ファーストミニアルバム『リリア』がリリースされ、CDの中に入ってるアンケートに答えると、オリジナルテレカがもらえちゃうっつう噂。イベント会場でも、ラッキーなことがいっぱいあるらしいよ。



◀イベントスケジュールは☎03-945-2111できいてね。全国7カ所であるぞ



▶目標はのりピー。「他人に不快感を与えるような人にはなりたくない」そうです。心配ないって

ナマでいこうぜ!

浅香唯ちゃんの巻

5月4日といえばゴールデンウイークの一日。ニュースでは、まるで日本中の家族がおでかけしてたみたいに言っておりやした。けど、休日の楽しみは遠出ばかりじゃないッ。アイドルくんのコンサートへ行くのも、またけっこうなのです。往復の道中も、空いてるしさ。

その日、東京・新宿の厚生年金会館で行われたのは、ご存じ浅香唯ちゃんのコンサート。アルバム『Nude-Songs』に収録されている名曲が、次々と流れました。



▲勢いあまって、ギターの弦が切れちゃうほど



▲BIG-STARのカンロクばりばり

さて唯ちゃんのニューアルバム『Open Your Eyes』が、7月4日にリリースされました。全10曲中、5曲が唯ちゃん自身の作詞。新曲「ボーイフレンドをつくろう」も入っているし、コレは夏の必需品。『Nude-Songs』の流れを受けついでいて、変わり続ける唯ちゃんの〝いま〟がギューッと濃縮されています。



◀アルバムを聴こう。勉強してるヒマがあれば、アルバム聴け





▲昭和48年8月5日生まれ。福岡県出身。160cm、84-57-82。B型

はじめまして記念のミニインタビュー

木原美智子

——デビューのきっかけは?

「福岡で、あるタレントさんのイベントがあって、そのときにプロダクションの方に『ちょっと顔を見せてください』って言われ」

——それでちょっと見せたんだ?

「ハイ(笑)」

——デビュー曲「サマー・ラヴ」は飯島真理さんの作品でしょ?

「そうです。真理さんはアメリカにいるので、会えなかったんだけど、お電話いただいて『ラクな気分で歌ってね』ってアドバイスしてもらいました」

——ラクな気分で歌えた?

「いいえ、全然。だってレコーディングのときに、バップレコードの偉い人たちが、ずらーっとソファーに座ってたんだもん(笑)」

——自分ではどんなの聴くの?

「バップに所属している人を。筋肉少女帯とか」

——タダでもらえるから?

「そうです(笑)」

——しっかし、デッカイ目だねぇ。視力よさそう。

「昔はよかったんですよ。両方とも2.0ぐらいで。お仕事始めてから、すごく悪くなっちゃった」

——何が原因?

「パソコン通信ですね(笑)」

——そりゃ職業病だな。かわいそう。

「あとはゲームボーイかな」

——それは遊びでしょ。



▲LPガス協会のイメージキャラとしてポスターなどで活躍中

河崎実の
イコちゃん撮影日記

大好評S&R中



バンダイより絶賛発売中の『地球防衛少女イコちゃん・大江戸大作戦』だが、その写真集が発売となる。先日、スチール撮影が行なわれた。変わらぬカワユサは〝イコちゃん〟増田未亜と〝おいこ〟吉野里亜だが、今回は実相寺昭雄監督も撮影に最後まで立ち会った。そのわけは、監督の息子であり、映画『ウルトラQ』にも出演した熊の〝ちな坊〟も出演するからなのだ。日本国有数の映像造形能力を持つ監督（同じく立ち会った監督のお嬢さん、吾子さんによると、ただのスケベオヤジらしいが）の鋭い眼差しに一同、プレッシャーの中、撮影は進んだが、必ずや皆、手をたたいて大喜びするであろうグラビアとなった。この本は今までの『イコちゃん・シリーズ』のすべてがわかり、かつ登場する顔ぶれがわけもわからず凄い。関根勤、獣神ライガー、さくまあきら、久住昌之、市川森一、一峰大二、関谷ひさし、森伸之、森村あすか、村西とおると、各界から次々とイコちゃんについての熱い想いを示してくれるA4変形サイズのかなりデカイ本『コンプコレクション・スペシャル』だから注目だ!! すでに「イコちゃんワールド」は、私の思いもつかない次元に突入しているが、作ってる方が死ぬほど楽しいというこの世界（ワンダーランド）を、君も体験してくれ!!

7月緊急発売!!『イコちゃん』写真集!!

宇宙生物である〝ちな坊〟がLTDTに迷いこみ、イコたちと仲良くなるストーリー。パジャマパーティーだ。



吉野里亜ちゃんも、だんだん現場に慣れてきて、ますますカワイクなってきた。ところでこの〝ちな坊〟は、やっぱり宇宙人だネ



イコちゃんの「おねがいパワー」で来られた日にゃ、どんなヤツでも参るね。これはちょっと愁いを含んだ表情がエロチックでいいね



地球防衛少女がふたり仲良くピクニック。最近、ハイキングっつーのをやらなくなったなァ



これは河崎実的世界の最も好む状況。加山雄三の『若大将シリーズ』の一シーンだ。夕陽に映える美少女ふたり。「ボカァ、シアワセだなぁ！」



女子高制服についての考察の第一人者、森伸之のオリジナルデザインによる制服。こんなカワイイ女子高生、いたらいーよな。躍動する菅河イコ!!

プレゼント



◀「イコちゃんテレカ」を読者3名にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢&イコちゃんの感想を書いて、本誌「イコちゃんテレカ」係まで!!

7月中旬発売！



『ロードス島戦記』などが出てる「コンプコレクション」から7月中旬発売予定。角川書店より。予価1300円。イコちゃんの上のポーズが目印だっ

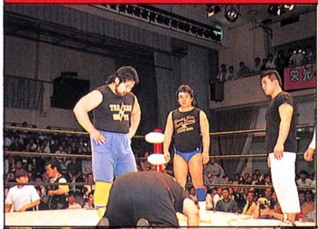


総合格闘技集団FMW
これが最先端のプロレスだ

鉄条網デスマッチ、ストリートファイト担架デスマッチ等、まるでゲームのような試合形式を取入れているプロレス団体があった！

アントニオ猪木率いる新日本プロレス、ジャイアント馬場率いる全日本プロレス、前田日明率いるUWF、天竜源一郎率いるSWS等など、今やプロレス界は多くの団体が生まれ混乱期に突入している。そんなプロレス界の中でデスマッチあり、異種格闘技戦あり、女子プロありと、まるで幕の内弁当のようにさまざまなスタイルのプロレスが詰っている団体がある。その名もFMW「大きな団体に勝つには何でもやらなきゃいけないんだ！」とエースの大仁田厚選手は語る。何が飛び出すかわからない、とにかく迫力は満点のプロレス団体だ。プロレスの迫力は会場で見ないとわかりにくい。ライブで見るのが一番だ。キミも一度、会場に足を運んでみたらどう？

負けるな浅子クン



◀「お願いです。皆さん、栗栖選手と闘わせてください」



◀「あぁー！苦しい！でも、負けるわけにはいかないんだ」



◀「立たなくちゃ……がんばらなくちゃ！　けれど…」



◀失神して担架で運ばれても、がんばる浅子選手がスキ

撮影／江尻宏明

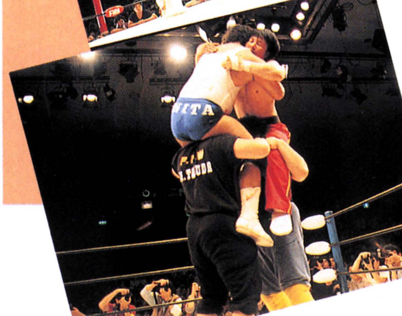


サンダーファイヤー 大仁田厚









ムチムチプリプリの女子レスラー、M・ミミちゃんから読者のみんなへメッセージだ！

とっても刺激的！ ミミさん一番ヨ

マグニフィセント・ミミ。身長173cm、体重65kg、バスト90cm、ウエスト62.5cm、ヒップ87.5cm。本国アメリカでは映画スターとしても活躍している。もう、とっても鼻血ブー的なグラマーお姉ちゃんなのだ。今回、我々コンプティーク取材班は英語もしゃべれないくせにミミちゃんからメッセージをもらってきたのだ！

「Mimi love very much Japan.（ミミはとっても日本がスキよ）Mimi Ichiban！（ミミは一番！）Mimi promise to come back Japan.（ミミは日本に帰ってくることを約束するわ）」というわけで、彼女は次期シリーズ（7月16日後楽園ホール開幕、8月4日まで全国を巡業します）にもやってくるらしい。とっても日本を気に入ってくれたミミちゃん、キミも次期シリーズに彼女を応援しに会場へ行ってみてはどうかな？（問い合わせはFMW事務局……☎03-777-0400まで）



ハイレグ女戦士 マグニフィセント・ミミ



◀とっても色っぽいM・ミミちゃん。美人なのにとっても強いのだ。取材の日だってモチロン勝利したのだ！

夏休み特別拡大版

空想科学博物館

Vol.9

きしかわおさむ

今月号のために、ここ数日、仕事の合い間はすべて模型作りでつぶれた。手伝ってくれた石田さん、藤田さん、どうも、ありがとう！

3Ｄ潜水艦、一挙潜航!!

この本が出る頃は、もう真夏っ盛りだろう。夏といえば海やプールなど、水が恋しい。映画『レッドオクトーバーを追え！』も公開されるし、週刊『コミックモーニング』の『沈黙の艦隊』も盛り上がっており、世はまさに潜水艦の時代だ！（おいおい）

今月、ここに紹介するのは、いずれもＳＦ映画やＴＶ、それにコミック、さらに実在の潜水艦の立体物だ。とくに定価が明記していないものはすべて絶版で、入手しにくいものだ。

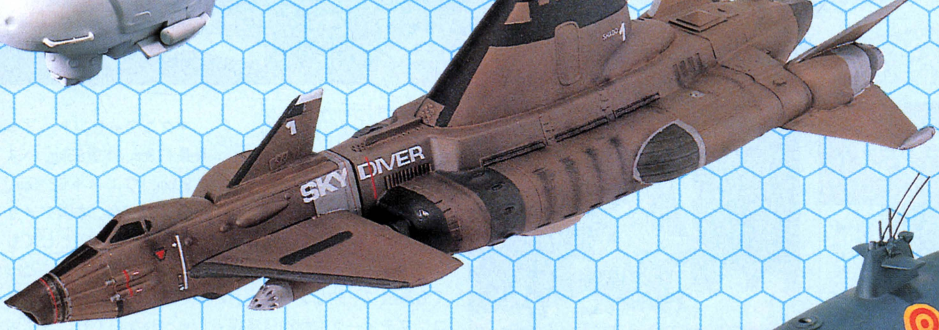
でも、絶版キットをためておくのもバカバカしいので、一挙に作り倒してしまった次第。最近はコレクター（プラモの）の人も多いみたいだけど、模型はやっぱり、作らなくっちゃ意味がない。

でも、こうやって並べてみると壮観。実はもうひとつ、とっておきのがあるのだが、それは次の機会にドン！　とお見せするつもりだ。いったい、なんなのかは推理してほしい。なお、来月はホラー特集の予定。



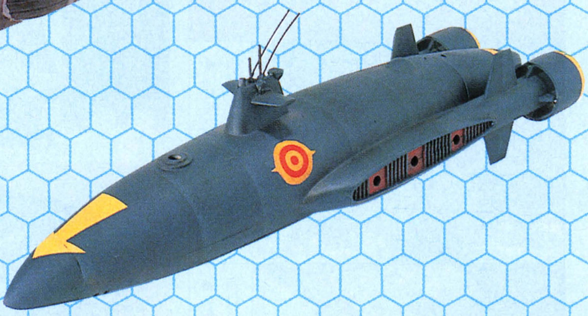
◀わだつみ

海底調査の目的で日本海溝に潜り、乱泥流を発見した。昭和49年にバンダイより発売されたプラモデル。東宝映画『日本沈没』に登場



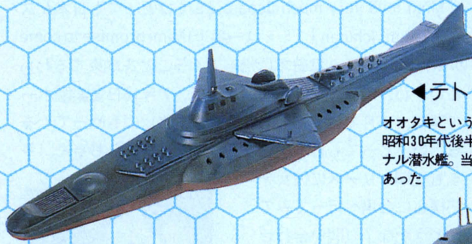
▼スカイダイバー

ＵＦＯ迎撃用にシャドーが配備した潜水艦。艦首部分はスカイ１と呼ばれる戦闘機。ウェーブ製7800円（税抜）。ITC『謎の円盤ＵＦＯ』



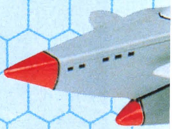
世界征服を企む秘密結社マックスの主力潜水艦だ。後部は無人のトーピードカプセル。イマイ製600円（税抜）。『青の６号』に登場

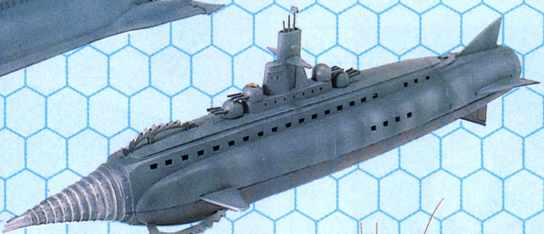
▼ムスカ２号



◀テトラ号

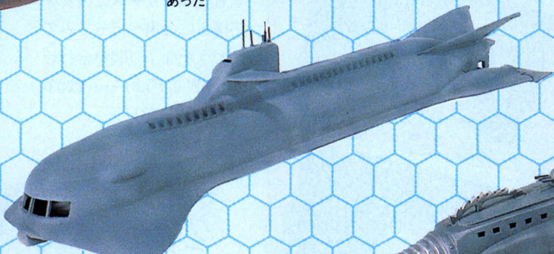
オオタキというプラモメーカーが昭和30年代後半に発表したオリジナル潜水艦。当時の価格は70円であった





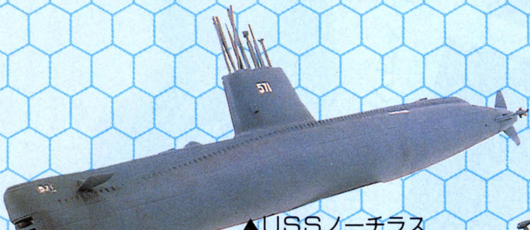
▼海底軍艦・轟天号

神宮寺大佐指揮のもとで作られた万能戦艦。ムウ帝国と戦う。オオタキが昭和61年頃に再販したもの。東宝映画『海底軍艦』



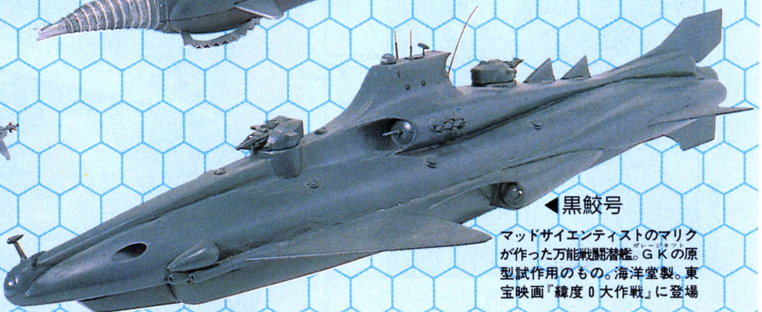
シービュー号▶

ネルソン提督が設計した原子力潜水艦。ミドリ社製のものを改造してある。20世紀プロ『海底科学作戦　原子力潜水艦シービュー号』



▲USSノーチラス

世界初の原子力潜水艦。潜航したままで北極点に到達した記録を持っている。ドイツレベル社製だ



◀黒鮫号

マッドサイエンティストのマリクが作った万能戦闘潜艦。ＧＫ（ガレージキット）の原型試作用のもの。海洋堂製。東宝映画『緯度０大作戦』に登場





フライングサブ▼

シービュー号艦首に収納されている小型潜水艇。空中を飛ぶこともできる。モノグラム製。3000円(税抜)。『海底科学作戦』に登場



▼しんかい6500

最新鋭の深海調査艇。三菱重工が開発した。学習研究社発行『5年の学習』'90年7月号の付録。$\frac{1}{72}$スケールのプラキットだ

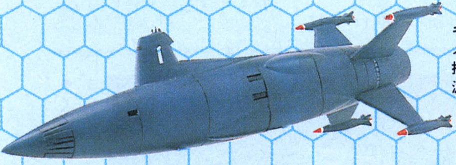
▲スティングレイ

WASPのパトロール潜水艇。写真はミドリ社製のものをユニオンが再販した復刻版。ITC『海底大戦争』に登場



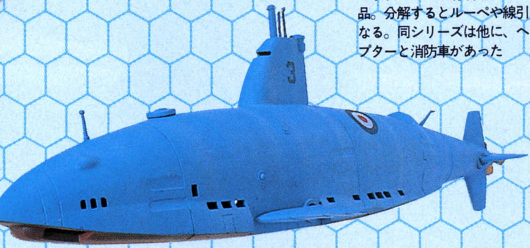
▲文具サブマリン

ビッグ1ガムで有名なカバヤの製品。分解するとルーペや線引きになる。同シリーズは他に、ヘリコプターと消防車があった



◀コーバック号

ギルフォード艦長指揮するアメリカの潜水艦。後部の4基の推進機関は実は魚雷である。小沢さとる著『青の6号』に登場

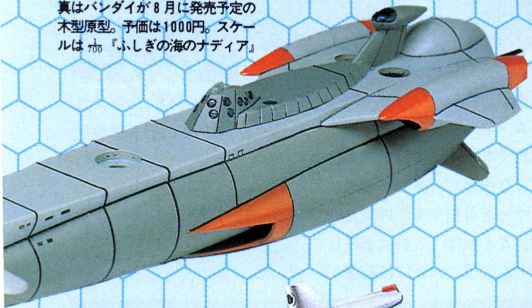


マラコット号▲

"青"に所属するフランス船籍の潜水艦。他のムスカ、フリッパー同様、最近、イマイから再販されたものだ。600円(税抜)

▼ノーチラス号

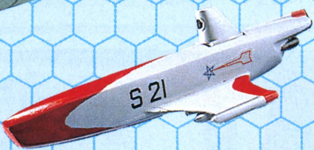
ネモ艇長指揮する万能潜水艦。写真はバンダイが8月に発売予定の木型原型。予価は1000円。スケールは$\frac{1}{700}$『ふしぎの海のナディア』





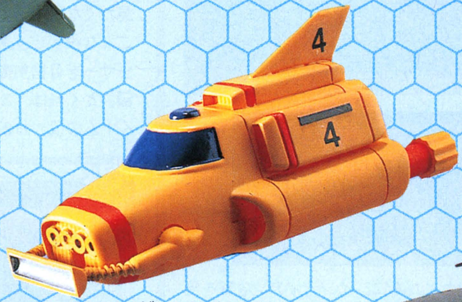
▲フリッパー

青の6号に搭載されている小型潜航艇。細部が異なる各種タイプがある。イマイ製400円(税抜)。小沢さとる著『青の6号』に登場



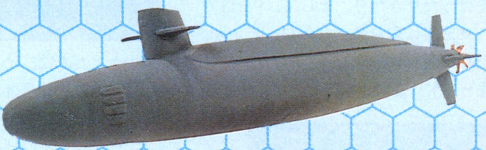
▲S21号

科学特捜隊が使用する小型潜航艇。同型艦にS16号がある。'89年夏のワンフェスで買ったガレージキットGK。『ウルトラマン』に登場



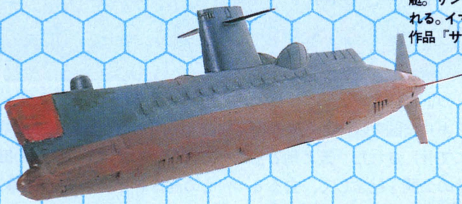
▲サンダーバード4号

国際救助隊の海難救助用小型潜航艇。サンダーバード2号で輸送される。イマイ製600円(税抜)。ITC作品『サンダーバード』



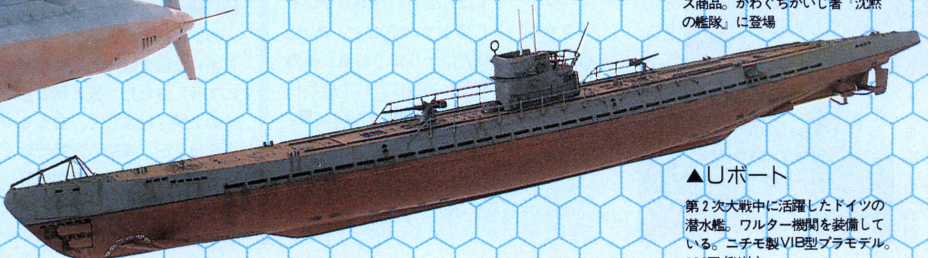
やまと(シーバット)▲

日本初の原子力潜水艦として米国で開発された。'89年夏のワンフェス商品。かわぐちかいじ著『沈黙の艦隊』に登場



サブマリン707▲

海上自衛隊の潜水艦。写真はイマイから昭和42年に発売された商品を韓国のメーカーがコピーしたもの。『サブマリン707』に登場



▲Uボート

第2次大戦中に活躍したドイツの潜水艦。ワルター機関を装備している。ニチモ製VII型プラモデル。600円(税抜)

銀幕見聞録

SUPER VISUAL 集結！夏休み

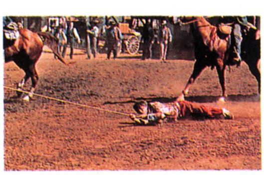


さて、ここでおさらいをしてみよう。マーティは、Part1では1985年から、1955年へタイム・スリップ。Part2では、1985年から2015年、1955年と過去、現在、未来を行ったりきたり。そして、Part3では、1955年に取り残されたマーティが、1885年の西部開拓時代へ。デロリアン号に乗ってドクを救出に行くのだ。しかし、着いたとたんに、インディアン攻撃を受け、デロリアン号はガス欠。果たして彼等は現在へもどって来れるのか!?

あのニクらしいビフの先祖、悪名高いガンマンも登場。マーティは、クリント・イーストウッドばりの(!?)迷ガンプレイを見せる。そしてドクの恋など、Part3は、これが最後とばかりに、お楽しみの、てんこ盛り。でも、本当にこれで終わりなんて、ファンとしては淋しいよね(♥)



◀下戸のドクが酔っぱらうシーンには大笑い

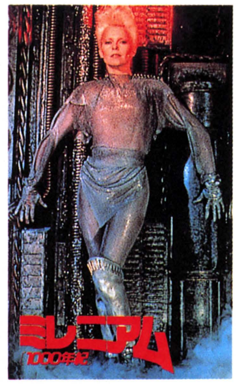


◀マーティは、ビフの先祖に、ひどい目に



▶デロリアン号が到着したのは西部開拓時代

1955年に、取り残されたマーティは、ドクの墓を発見。日付けは1885年となっていた…／日劇ほか東宝洋画系で公開中。





◀恋人役はクリス・クリストファーソン



▶大事故の現場には、常に彼女の姿が

おなつかしや『チャーリーズ・エンジェル』のシェリル・ラッドが久びさの登場だ。

シェリル扮するルイーズは1000年後の未来社会からやって来た謎の美女。地球人を事故死に見せかけ、密かに未来社会に送りこむという、〝救奪隊〟のリーダーなのだ。しかし、地球人と恋におちて…(♠)

未来社会から来た女性の時空を超えた恋／銀座シネパトスほかで公開中。



◀アルマーニのスーツでキメた、トムが素敵！



演技派と誉められようと、『7月4日に生まれて』のハゲのトム・クルーズなんて、もう見たくない！　やはり彼にはこんな役がピッタリ。花形レーサーを目指す青年の愛と野望、とくれば、これはまさしくトムの役。おまけに監督が『トップガン』のトニー・スコットだもの。男の夢を体現化したエンタテインメント(♥)

ドライバーを探すシボレーレーシングチームの前に1人の青年が／東宝洋画系で公開中。



ついに、劇場公開（6月23日より全国東映洋画系映画館にて!!）された『天と地と』。その公開を記念して、去る6月9日(土)、東京の伊勢丹新宿店本館にて、角川春樹監督と、上杉謙信を演じた榎木孝明氏の『トーク＆サイン会』が開催された。会は盛況。あいにくの雨にもかかわらず大勢の客がつめかけ、映画への関心の高さを物語っていた(♠)

戦国時代に、越後の上杉謙信は強敵との決戦に臨む…／東映洋画系にて公開中。

映画!!

いや〜、暑い毎日だ。しかし、映画界も熱いゾ。なんたってこの夏は、パート2ものが大激戦だ。紹介した2本に加え、来月は『グレムリン2』も公開される。夢いっぱいのSFや、胸スッキリのハード・アクション、見事なSFXの映像で、暑さをぶっ飛ばせ！





①社会に奉仕すること、②市民を保護すること、③法を守ること。以上、ロボコップ3カ条を胸に、正義の味方が帰ってきた！

今回は、新しい麻薬〝ヌーーク〟の脅威から市民を守るべく立ち上がるのだ。再び、パートナーを組むのは女警官ルイス(ナンシー・アレン)。しかし、デトロイト市民が、うらやましい。こんな警官がいてくれたら、な〜んにもこわいことないもの。

半分は人間、半分はマシーン。メタリックなボディの中に、温かなハートを持っている。そう、ロボコップこそ20世紀の勧善懲悪ヒーローなのだ。このシリーズはずーっと続けてほしい。だって、役者が年とる心配ないものね。

主演は前作と同じくピーター・ウェラー。監督は『スターウォーズ／帝国の逆襲』のアービン・カーシュナー(♥)

悪化する一方のデトロイトの治安。ロボコップの孤軍奮闘が続いていたが／7月27日より日劇プラザ他で公開予定。



2050年、太陽に異変が！ 地球を救うために飛び立つ、宇宙船ヘリオス。

燃えあがる太陽、美しいフォルムの宇宙ステーション。『ブレードランナー』の未来都市をデザインしたシド・ミードと、SFXの達人リチャード・エドランド。ふたりの手腕には脱帽ものだ。

日本企業が70億円を出資したそうだが、こういう金の使い方は大いに賛成。〝日本たたき(ジャパン・バッシング)〟の心配ないもんネ(♠)



▲日本人パイロット役でデビューの別所哲也は、話題の新人



▼主演はチャールトン・ヘストン

太陽の異変で地球蒸発の危機。太陽の患部に爆弾を打ちこむ計画が実行される／7月14日より松竹系で公開予定。

チケットプレゼント

『クライシス2050』の映画チケットを、ペアで500名様にプレゼント。希望者は編集部「2050係」まで。なお、当選者の発表はチケットの発送をもってかえます。

イキなカントク 實相寺昭雄の

ナメてかかれ!

映画「ウルトラQ ザ・ムービー 星の伝説」を見た人は画面にやたら登場する熊のぬいぐるみのことを不審に思っていただろう。実はアレは監督の息子〝ちな坊〟だったのだっ!!





話題の〝ちな坊〟のバッジと、監督の直筆色紙をそれぞれ3名の読者にプレゼント。本誌「ナメてかかれ」係まで。早い者勝ち!!

愛する〝ちな坊〟のこと

映画『ウルトラQ』で、劇中のテレビ局（ＫＴＶ）のマスコットを演じていたのは〝ちな坊〟である。

あれはいったい何もの？　と思われる方も多いらしいが、私の長男である。映画巻末の、出演ロール・タイトルにも〝実相寺ちな坊〟と名前が出ている。カッコして〝新人〟とするべきだった、と悔やんでいる。

心ない人の目には〝ちな坊〟はぬいぐるみとうつるらしいが、とんでもない、人格を有し、喜怒哀楽の感情を表わす家族の一員だ。その証拠(？)に、表札に名前は記されているし、中国製の印鑑も持っている。それには漢字で〝知奈坊〟と彫られている。

映画ではクローズ・アップも多く、衣装もふんだんに着替え、荻野目慶子さんや風見慎吾さんに愛され、他の出演者から「えこひいきだ!!」と文句が出たほどだ。もちろん、わが子可愛いさの余り、ややひいきをした面もあるが、あれだけ印象に残ったのは〝ちな坊〟の持ち合わせた存在感故である。おまけに演技力。

さて、この〝ちな坊〟。我が家で暮らしはじめて３年目になる。名前は私の女房の愛称からつけたものだ。

本当は、別のビデオ作品でデビューする予定だったが、急に話が持ち上がった『ウルトラQ』に出すことにした。ビデオ作品は、ちょっぴり『怪奇大作戦』風のものを予定していたのだ。主役のひとりとして衝撃的デビューを飾るはずだったが、企画の進行が遅かったので、仕方がない。しかし、いずれ主役〝ちな坊〟の活躍ぶりをお見せすることも出来るだろう。

〝ちな坊〟は、まだその名を天下に轟かせてはいないが、業界の一部では有名である。結婚式の仲人をしたこともあるからだ。ちなみに、彼は自前の羽織、袴も持っている。さるテレビのディレクターの仲人を私が頼まれ、引き受けたはいいが、仕事が重なり、中座せねばならぬ羽目になった。そのとき、私の代理として媒酌人の席に座り、使命を全うしてくれたのである。このことは、黒柳徹子さんも知っている。〝ちな坊〟はその折の司会者、古舘伊知郎氏に紹介される栄誉も受けたのだ。

〝ちな坊〟は、天衣無縫、極楽トンボといった風情が特徴だが、将来はＦⅠレーサーになりたい、と考えている。親の見るところ、とても無理と思うのだが、本人はアラン・プロストを尊敬しており、プロストの本やグッズを沢山持っている。何で、プロストのファンになったのかはわからない。大体、我が家はフジテレビのセナ偏向に反発しているが、プロストファンはいなかった。娘はベルガーだし、私はマンセルだ。

プロストがフェラーリへ移ってから〝ちな坊〟は赤いシャツばかりを着るようになってしまった。皮肉なことに、我が家の車はホンダで、それが〝ちな坊〟には気に入らないらしい。しかし、いくら親馬鹿でも〝ちな坊〟の好みに合わせて、ホンダをフェラーリに代えるわけにはいかないのだ。まあ、プロストに冷たい仕打ちをしたホンダに乗ってる必要もないので、目蒲線に乗り換えるかもしれない。でも、アコードはいい車だよ。話は脱線したけれど。

〝ちな坊〟は、貯金と、バイキンマンが趣味で『アンパンマン』を毎週欠かさず見て、ビデオに録っている。ＣＤも持っている。〝ちな坊〟の持っているＣＤは２枚。もう１枚はブライアン・アダムスである。これも、何故だかよくわからない。趣味の源を詮索してもはじまるまい。

そう、彼はオリックスのファンでもあり、子供会の会員として、ブレーブスを応援している。これは姉の影響ということが言えよう。

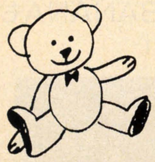
〝ちな坊〟には弟が１人いる。名前を窮朔（きゅうさく）という。この弟は、低血圧で口数が少ないが、フランドル派の絵画やコクトオの話を好む芸術派である。〝ちな坊〟とは対照的な存在だ。窮朔のことも、いずれご紹介しよう。この弟にくらべると、矢張り総領の甚六（じんろく）、という感じか。

私は〝ちな坊〟のことを甘やかしすぎているのかもしれない。

CORDINATE/MINOLU KAWASAKI LOGOILLUST/YUTAKA KONDOH

小川範子のおっこらせ日記

NORIKO OGAWA



栗の木のナゾはシークレット　テストも終わってのびのび範ちゃん





▲ディズニーランドに行った友だちに、ペンダントとぬいぐるみをいただいたそうです

すっかり夏らしくなりましたね。夏が苦手な私としては、この季節がユーウツ。暑さよりも、このジメジメ感がダメなんです。８月ぐらいになっちゃうと、湿気にも慣れるんだけど、まだ春のさわやかさを体は覚えてますからね。ジメジメベタベタのせいで、不安定になってるかもしれません。

話は突然変わりますが、今日、ウェディングドレスを、着ちゃったんですよ。『はぐれ刑事』の撮影なんですけどね。お父さんがケガで入院して、そこで私が結婚する夢を見る、という設定。私はウェディングドレスなのに、お姉さんは襲われる夢で、この差は何なんでしょう。いやー、なかなか気恥しいものですが、やっぱり感動しますね。自分の結婚式は派手な披露宴なんてナシで、居酒屋で一杯やりながら「おめでとう」って言ってもらえればいいやって思ってたんだけど、うーん、ウェディングドレスっていいなぁ。ドラマでこんな気持ちになるのなら、自分の結婚式ではどんな感じなんでしょう。

中間テストも無事終了。今回は珍しく、テスト中に１本もお仕事が入っていませんでした。よーし、これで勉強に集中できるぞ！　と思ったけど、甘かったですねぇ。仕事がないとなると、勉強ができないんです。初めの２日はなんとかガマンしたけど、３日目からもうダメ。勝手に事務所に行って、勝手に仕事してました。麻生さんに「ゼイタクよ！」って怒られちゃったけど。次のテストからはやっぱりいつも通りお仕事入れてもらおう。 最近は、ジャネット・ジャクソンのコンサートに行ったり、映画を見たりもしています。学校の友だちで、すごく洋楽に強い子がいて、いろいろ教えてもらってるんです。でも、日本の音楽のコトは全然知らないんですよ。極端な話、工藤静香さんも知らないくらいで。で、この前彼女が「重美ちゃん、日本のアイドルでいちばん有名なのは誰？」ってきくから「そうねー、小川範子かな」って教えてあげたんです。これはウケると思って。なのに「へぇ、そうなの」だって。彼女は私が小川範子だって知らなかったんですね。他の子が「重美ちゃんが小川範子なの」って説明してたけど、あんまり理解できなかったみたい。こんなカンジで、私の友だちは個性的な人ばかりです。

もうすぐコンサート。では、このスペースで秘密のサインを作りましょう。会場で〝栗の木ハンカチ〟というのを売っています。これを私が「バスルーム幻想」を歌うときにふってください（普通のハンカチでもいいです）。それから、「文化放送〝栗の木〟係」までおたよりくださいね。きっといいことが起こりますから。〒160-02文化放送〝栗の木〟係です。ここに〝小川範子の〟とか〝範ちゃんへ〟と書いちゃダメです。おたよりの内容は、どんなことでもかまいません。とにかく、あて先に、私の名前を入れないでください。栗の木が何なのか、どんなコトが起こるのか……など、すべてのコトはシークレット。おたよりいただければ、だんだんわかると思いますが。お手紙は、確実に私の手元に届きます。でも詳しいことはシークレットなんですよ。

こんなナゾめいたことって、ワクワクしちゃうでしょ？



◀期末テストは、コンサートで大忙しになるとか



読者通信

ハンカチ振って、範ちゃんを応援しよう!

３ rdアルバム『彼と彼女』、ビデオ『LE POLLEN（ル　ポレン）』は７月18日にリリース。用意はいいかな？　しつこいよーだが、コンサートは７月23日・名古屋、25日・東京、31日・大阪です。ハンカチを忘れずに。

栗の木とともに、「おっこらせ日記」にも手紙ください。今月のお題は、アルバムの感想。音楽評論家になったつもりでスルドイのを頼みます。もちろん自由課題でも可。そうだ、生写真以外に、こんな特典をくれ！　というアイディアも募集します。コンプ編集部「梅雨はイヤだね範ちゃん」係。今月のラッキーガイは松中聡一郎、中谷記子（女の子でした）他、計５名なのだっっ。

撮影／江尻宏明

おのぼりさんツアー

BANANAの おのぼりさんの聖地(メッカ) 浅草 大侵略作戦

おのぼりさんは、浅草をめざす。年寄りと修学旅行生とガイジンしかいない浅草で、BANANAも今、立派なおのぼりさんの仲間入り！





▲「子供をボロホロ産む」と言われためぐみちゃん。何を根拠にそんなことをおっしゃるのか!?



◀これが話題の占いおじさん。仲見世で鈴を売ってるぞ



◀凶のおみくじひいたみどりちゃん。占いおじさんには「愛情が深すぎる」と言われていた。本当にそうなの？　そんなに深いの!?

浅草には、曜日も季節も関係ない。365日、雨だろうが晴天だろうが、とにかくおのぼりさんたちが浅草めざしてやってくるのである。おのぼりさんとともに浅草は〝あやしい〟のメッカ。お岩さんが着るようなあやしげな3000円の着物(みどりちゃんがほしがってた)、国定忠治のカツラ、直径50cmのせんべいなど、こまっちゃうようなモノをたくさん売ってる。人間だってあやしいぞ。魔よけの鈴を売ってた夫婦(推定)は、BANANAのふたりのことを見ると、勝手に人相占いを始め、しまいにゃ手相まで見る始末。ギャルは占いに弱い。すっかり鈴売り夫婦にハマってしまった。編集&カメラマンの両E氏は、すこし離れた所から「占い料を請求されたらどうしよう」とビクビクしていたのだった（タダだった)。

おみくじひいて、人形焼きも食べ、せんべいも食べて、ミョーに安いファミリーレストランで食事して、んじゃお疲れサマと帰ってきた。翌日、浅草寺でお参りしてくるのを忘れたことに気がついた。不幸になったら、どうしよう！



▲やっぱり浅草といえば和菓子だよね



◀お線香の煙を頭にかけると頭がよくなるんだぜ



▲ハトに囲まれる図。みどりちゃんはカメラのこっち側でハトを怖がってた

今月のおみやげ



みやげはサイン入りだるまとまごの手。コンプ編集部「おのぼりさん」係まで、ハガキで応募せよ

浅草行くなら、地下鉄がベンリ。銀座線、都営浅草線の浅草駅で下車。そのあとは、おのぼりさんの姿を探せば、そこが浅草だ。

撮影／江尻宏明

3Dエクスプレス

宇宙刑事シャリバン

特撮ヒーローのマスクを1/1スケール（つまり実物大）で忠実かつ精巧に再現しているソフビ製レプリカマスクシリーズ。その最新作として発売されたのが、この『宇宙刑事シャリバン・レプリカマスク』だ。

原型は造型家の三枝徹。ソフトビニール製の未塗装キットながら、ビギナーでもカンタンな工作と着色で、写真のように出来あがります。発売は本誌でおなじみの株式会社ゼネラル・プロダクツ（問合せ　☎0422-22-1980)。

価格は税込で、9800円となる。

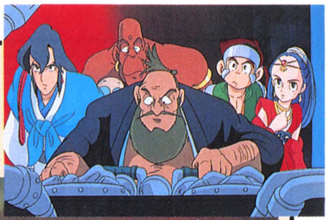
今月はこのシャリバンマスクを2名の読者にプレゼントだ。本誌「蒸着、赤射&焼結」係まで



◀これでコスチュームを作れば、キミもリッパな宇宙刑事だっ。（なんだか夏のコミケで誰かやりそうだなあ…）

OVA

『天外魔境　自来也おぼろ変』



キャラクターをイッキ紹介だっ

いよいよ7月27日に、上巻がリリースされる『天外魔境　自来也おぼろ変』。期待のOVAのメインキャラクターを、一気に紹介!!

邪神斎	異国の妖術師、ジパング滅亡のため、ヒルコの謎を狙うのだ。
月丸	雪姫の婚約者。が、その正体は邪神斎の手下、紅蜘蛛三人衆。
鬼使い	邪神斎の手下。トカゲの怪物のような「鬼」をあやつって戦う。
爪	邪神斎の手下。手の爪を武器にしている。あのフレディみたいだ。
雲切り	盗賊団の頭領。1000人近い手下を全国に持つ。自来也の泥棒の先生。
自来也	怪盗忍者。ヒの一族の末裔で、ガマ族。炎の忍術を使うお調子者だ
大ボケ	雲切りの子分。怪力自慢の気のいい大男。自来也の弟分(?)だ。
雪姫	白鷹城の城主。ヒルコの秘密をただひとり、知る。一途な性格だ。
小ボケ	雲切りの子分。発明家。いろいろなカラクリを思いつくのだが。
綱手	怪力少女。ヒの一族の末裔で、ナメクジ族。大蛇丸のおっかけだ。
大蛇丸	ヒの一族の末裔で、ヘビ族。幕府の隠密で、水の忍術を得意とする。



DATA

●『天外魔境　自来也おぼろ変』上巻　タカラ　50分　4944円(税込)原作&総監督／広井王子　監督&脚本／竹内哲雄　作画監修／大塚康生　作画監督／辻野寅次郎、本木久年

Newtype 攻略日誌㊹

月刊NEWTYPE(特別定価490円)ふろくにコミックGENKiの素&ナディアの水着B2ポスターつき



劇場用新作『機動戦士ガンダムF-91』大特集にはじまるNEWTYPE 8月特大号。誰よりも早く「F-91」を知りたい人のために、がんばってしまいました。さらに見のがせない特集「夏のスーパームービーズ」で今世紀最大のムービーラッシュを追いかけろ。来たる8月16日に行われるNEWTYPE初のイベントに愛読者3000名を御招待してしまう企画もあるよ♡期待の設定資料集は「冒険！イクサー3」でキマリだね。

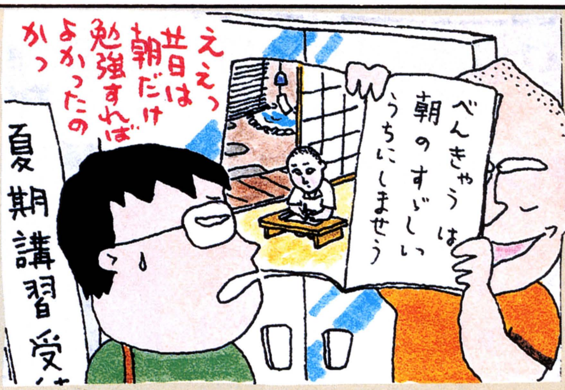
OVA　ベスト10

順位	タイトル	発売元
1	天空戦記シュラト 天空界メモリアルズ VOL.6	バンダイ
2	天空戦記シュラト 天空界メモリアルズ VOL.5	バンダイ
3	鎧伝サムライトルーパー　TV版全39話セット	CBSソニー
4	ダンボ (吹き替え版)	DHV
5	新・キャプテン翼　第11巻	CBSソニー
6	リヨン伝説フレア 2	宇宙企画
7	得スペシャル　機動戦士SDガンダム⑤	バンダイ
8	宇宙戦艦ヤマト　新たなる旅立ち	J.A.V.N
9	きまぐれオレンジロード 恋のステージ HEART ON FIRE!	東宝
10	ヤマトよ永遠に	J.A.V.N

5月7日〜28日オリジナル・コンフィデンス調査

小田嶋隆の

新妖怪百物語



夏殺しの巻

夏は暑い。もっと涼しければ…と、思う。
しかし、そんなときは気をつけよう。
それは、妖怪の陰謀なのかもしれないのだ。

昔、私が子供だった二十年前には、日本中のガキどものすべてが、夏休みの到来を心の底から待ち焦がれていた。

梅雨が明けて、教室の窓の向こうに夏雲がムクムクとわき上がってくるころになると、我々は、狂ったようにそわそわし始め、七月も半ばを過ぎると、夏休みを待つためだけに学校に通う、ただの阿呆になり下がった。

そして、

「おい、あと三日だぜ」

「おお、あと三日で夏休みなんだな」

と、毎日、夏休みまでの日数を数え、

「二十一だったよな」

「おお、二十一日だ」

「そうだ。二十一日だ」

と、確認するまでもない終業式の日程を、くどくどと確認した。

で、実際に夏休みがやってくると、我々は

「本当に夏休みが来てしまったんだなあ」

と、ちょっぴりがっかりしたような気持ちになった。つまり、当時はそれほど、夏休みに対する期待が大きかったのである。

ところが、最近になって、この国には「夏休みが嫌いなガキ」という不思議な連中が増えてきている。具体的に言えば、

「夏休みって、結局は、夏期講習のためにあるわけだしさ」

「それに、行きたくもない田舎の親戚の家に出かけてって、ケチな小遣いもらって『ありがとう』なんて言うのも面倒な話だしな」

「そうそう、塾の合宿がない分だけ学期中のほうがまだましだよ」

「朝から一日中ママと顔合わせるってのもうんざりだしな」

といった調子で、夏休みをあまり歓迎しないお子さんたちが増えているわけなのである。

勘ちがいしてもらってはこまる。

私は何も「少年期の喪失」だとか、「受験戦争の弊害」だとかいった事柄について語ろうとしているのではない。

なるほど夏休みが嫌いな子供は増えている。そして、その原因には、夏期講習の増加や塾の夏期合宿の繁栄が関係しているのだろうし、夏休みの宿題が増えたということも無縁ではないのだろう。

が、本当の理由はそんなところにはない。

夏嫌いな子供たちが増えたのは、要するに妖怪のせいなのだ。

より詳細にいえば、妖怪側は、子どもたちを夏嫌いにすることによって最終的には人類の滅亡を画策しているのである。

ひとつ三段論法で考えてみよう。

第一に、夏は、暑い。

第二に、暑い時には、人間はバカになる。

とすると、第三の結論として、夏には人間はバカになる結論が導かれる。

そうなのだ。だからこそこの世の中には夏休みという慣習が設定されているのであり、そうであるからこそガキどもは夏いっぱいをバカになって過ごすことができるのである。

ところが、夏が涼しくなってしまうと、この三段論法は根底から覆ってしまう。

まず、夏休みがあっても、その夏は暑くない。とすると、夏の間にも勉強が可能になる。とすると、夏は、夏期講習の季節になる。

これは、大変なことだ。

なぜなら、夏にバカでないようなガキは、一生バカになることができないからだ。しかも、一生バカにならない人間がいるのだとしたら、そいつはいよいよ本当のハイパー・バカであるからだ。

さて、その、夏殺しの妖怪の正体は何だろう。エアコンだろうか？予備校だろうか？　あるいは、もっと恐ろしい何かだろうか？

実は、私にもわからない。

でも、なんとなく見当はついている。

言わせてもらえば、夏の間、勤勉に頑張っているような人間は、結局、妖怪なのだ。

イラスト／中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談
全日本オナペットTOP40選考委員会

樹まり子、女王の座を力で取り戻す!!

雨だれの　音聞きながら　9回目（撃彦駄作）

梅雨というのはどうも外に出る気にならない。そのため部屋にこもりがちになり、ついつい限度を越えてせんずりをこいてしまう。こんなことで夏場を乗り切る体力を残すことができるのだろうか。とっても心配な今日この頃であることよなあ。

それでは毎度おなじみのチャート解説に移ろう。今月堂々と1位の座に返り咲いたのは、引退説が飛びかっている女王・樹まり子である。圧倒的人気だった小沢奈美をインラン光線でブッ倒し、「何よ、あんたみたいな小娘、15年早いわよオーッホッホッ!!」との高笑いがブリブリと聞こえてきそうな迫力である。さすがまり子。さすが!!　吊端は思わず頭(こうべ)を垂れてしまったぞ。



▲響(ひびき)奈美『赤スキンちゃん気をつけて』（ダイヤモンド映像）　アホなタイトルだが、奈美ちゃんは胸がでかい!!

8位初登場の南雲ひとみは、ポッチャリ型のバストが処女のように初々しい娘である。乳首もまだ薄ピンク色、型もまさに理想のおわん型、顔を見ればおとなしめのお嬢ちゃん顔とくりゃ、わしももう文句のつけようがないというものよの。樹や小沢のように長い人気は出そうにないが、イッパツならかなりテンションの高いこきができると吊端はふんでいる。



◀南雲ひとみ『撮前交渉ひとみ』

9位㊗の響奈美は唇の厚ぼったさが思わずイチモツをこすりつけたくなるよーな良質娘。

順位	先月	GAL
1	2	樹まり子
2	1	小沢奈美
3	4	木田彩水
4	3	田中露央沙
5	5	松坂季実子
6	8	川村まい
7	9	高倉真理子
8	初	南雲ひとみ
9	初	響奈美
10	6	庄司みゆき



今月の迷キャッチ!!

▲東京都練馬区／彼方青子　ラカが行くところ、どこもかしこも大騒ぎ。神殿まで壊してしまおうかという、今月のハチャメチャな活躍ぶりにぴったりのキャッチじゃなーい？

迎先生に 直撃インタビュー



Q ６月号のラカの入浴シーンを見てたら気になったんですけど、あの背中のあれはいったい、なんなんでしょう？　羽根なのかなあ？

〈茨城県勝田市／DRAGON・F〉

◎さすがヒロイン、ラカのヌードシーン。じっくり見たなあ？　でも、あれは羽根そのものではないよ。いわば羽根の収納ケース。詳しくはイラストを見て！



おたよりちょーだい!!

おたよりがだんだんユニークさを増してきて、読んでいてもとっても楽しいよ。この発想で、するどい直撃インタビューや笑える迷キャッチを送ってくれたら、もっとうれしいのになあ。この両コーナーへのお便りは、まだちょっとパワーが足りないようだから、みんなでガンガン頼むぜー。そうそう、NEWテレカもできたよ。来月カラー扉のところで紹介するからね。

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係

♥RW人気投票♥

またまたウィル・ポーとラカがぐんと票を伸ばして、不動の１位、２位。びっくりしたのは、なんと計50枚の投票ハガキを送ってくれた神奈川県川崎市のシリウスくん。残念ながらこれは無効票になっちゃうの、ごめん！

今月のごひいき筋!!



▲岩手県北上市／魔道士ぽぴー
ラカはあれでもヒロインだい



▲群馬県太田市／nishi
うれしいけど名前がちがうぞ

BEST 10

1位	ウィル・ポー	105票
2位	ラカ	85票
3位	チャバル	38票
4位	カルシュ	9票
5位	フェムリュー コロンコ	各8票
7位	イアティルス	7票
8位	ウェイカ・バーン リーンファ ガルラスーン 極道クン	各5票

 イラスト／迎 夏生

♥RUNE WORTH CLUB♥

ルーンワース倶楽部

5月号以来離ればなれだったラカとチャバルがやっと再会したとたんに大ピンチ。物語はいよいよクライマックスへ近づいてきたね。みんなの投稿で倶楽部のほうも盛り上げて！



▲石川県金沢市／β-acha　今月は、ウィル・ポーまでぼのしちゃってるのだ。でもホントにかわいいなぁ……



▲奈良県生駒市／雪悠ゆづき　なんていじらしいラカ♡　でも今月の子供時代のラカもかわいかったよねーっ!!



◀沖縄県島尻郡／藤井八雲　6月号も大活躍だったでしょ。おかげで入信希望者がどっと押し寄せちゃったよん



▲神奈川県伊勢原市／ブルーノ　これなら、がんこ者のウェイカ・バーンも改心することまちがいなしっ!?



▲東京都大田区／たくみ秋己　ありえるかもしれない…でもそれとウィル・ポーの性別とは関係ないのだ



▲東京都日野市／草薙真人　たしかに6月号のイアティルス様はすごかった。ショック受けた人多かったぞー！



▲熊本県熊本市／神崎初音　気持ちはわかるぞ、フェムリュー!!　しかしキミの愛が報われる日は来るかなぁ？



▲熊本県熊本市／池永春生　おっと、ゲーム版ひと筋だった池永がコミックに転びそうだ!?　T＆Eに密告するぞ



▲愛知県西尾市／杉フミ　ラカのせつない表情がよいねえ。ほんとにいつかラカが飛べる日が来てほしいものだね



▲新潟県新潟市／北村清人　ほっほっほっようやく気づいてくれましたか。コミックコンプの「FQ」も読んで！



▲岩手県北上市／ダン・ダルク　はっきりいって、両者の名前は偶然の一致です（担当編集者の証言）


どけぇ!!
ダッ
チャバル!
ひょい
!
チャバル大ピーンチッ!!
オリハルコン
あんたの役目が
チャバルを
助けることなら
チャバルを
助けるために
あたしに力を
貸して!!
うあああぁぁぁ
ばっ
9月号につづく!



リーンファのせこい攻撃



コラッ そこのっ ラカさらった時 いたヤツ!!
ギクッ
わっわっわっ
ラカに さわるな!
動くなよ! 今いってやる!
ドカ
バカ
わっ!
ボカ
だめだ!
あたしが 飛べたら…
!
ラカ!
だめだ! 見ちゃ いけない!
ダッ



あだっ!!
チャバル!
いてーーっ!
いてーーっ!
いてェーーっ!!
チャバル早く
上に来て!
ゲッ
チャバル
飛んで…
あっ
星(オリハルコン)は
あたしが
持ってるんだ!
ラカよせ!
部屋に
帰るんだ!
チャバル
飛べない!
あっ


チャバル!
チャバル!!
ラカ!
ビュッ



な…
なんてバカなことを!
やっ
寄るなっていっただろお——っ!
……人間だ
人間が食料庫を荒らしてるぞ!
わあっ
に…人間?
ぎゃーっ
でてきたぁ
食われるぞ
まさか!!
がばっ
先に手をつけたのはそっちだろ!!
まさか!!


まてよ まてったら!
ラカ…
寄らないでよ!
あたしはもう リーンファなんて うんざり してるんだから!
リーンファなんて イナカもんのくせに プライドだけは 高くて!
んな
よそのこと 知ろうとも しないで!
なまっちろくて モデル顔で!
神さまに ふり回されて 人の情けも 忘れる……
だから そんな神は あたしが
ぶっ壊してやる!!

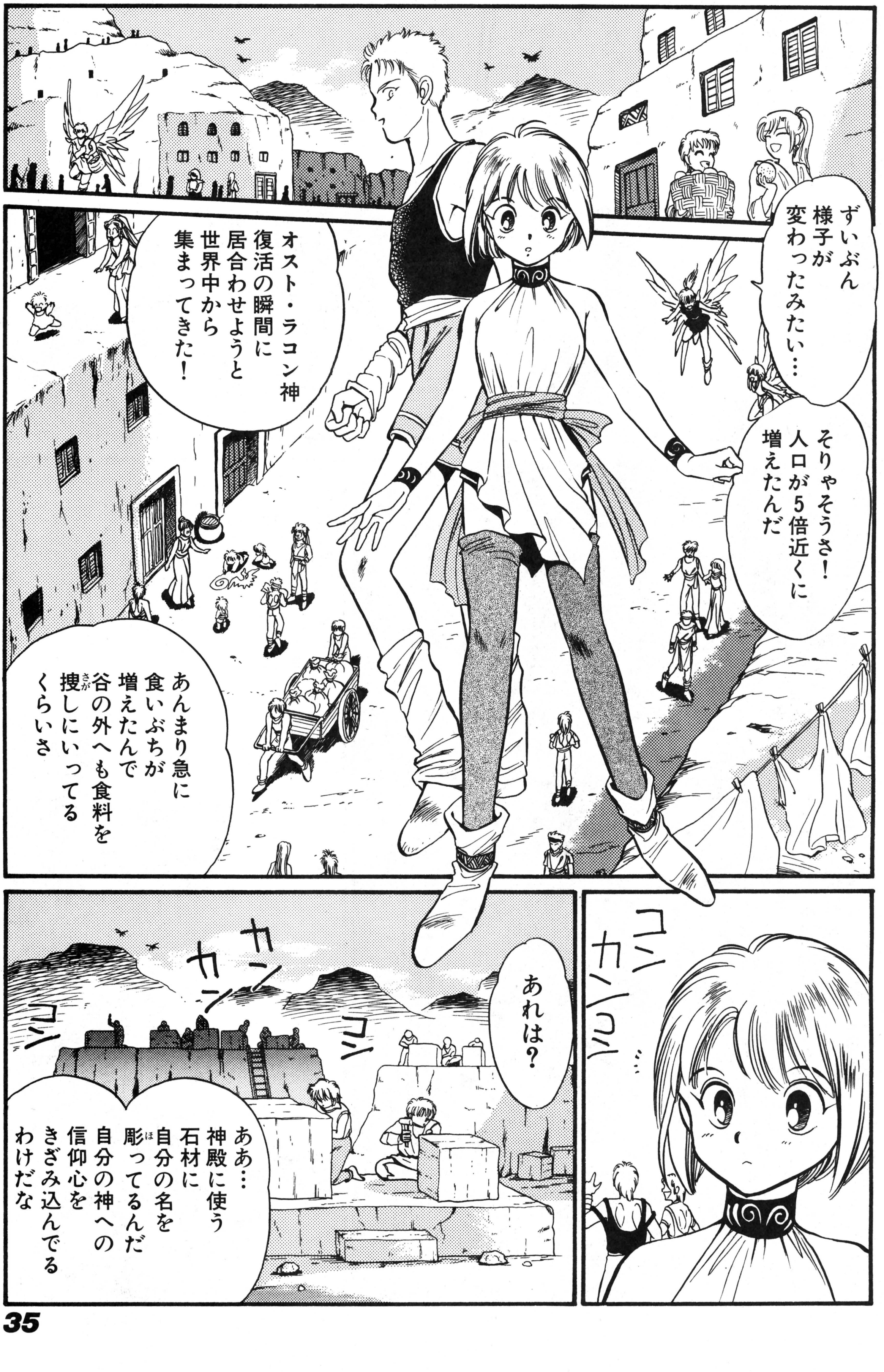

バンッ
ラカ!!
いないと思ったらやっぱりここか!
そんなもん持って何するつもり…
だっ
ドカッ
ラカ!


……………
もう
お祈りなんか
しない
どんなに
祈っても
通じないんだ
神さまにも
お父さんにも
あんたなんか
もうあたしの
神さまじゃない！
フン
うん！

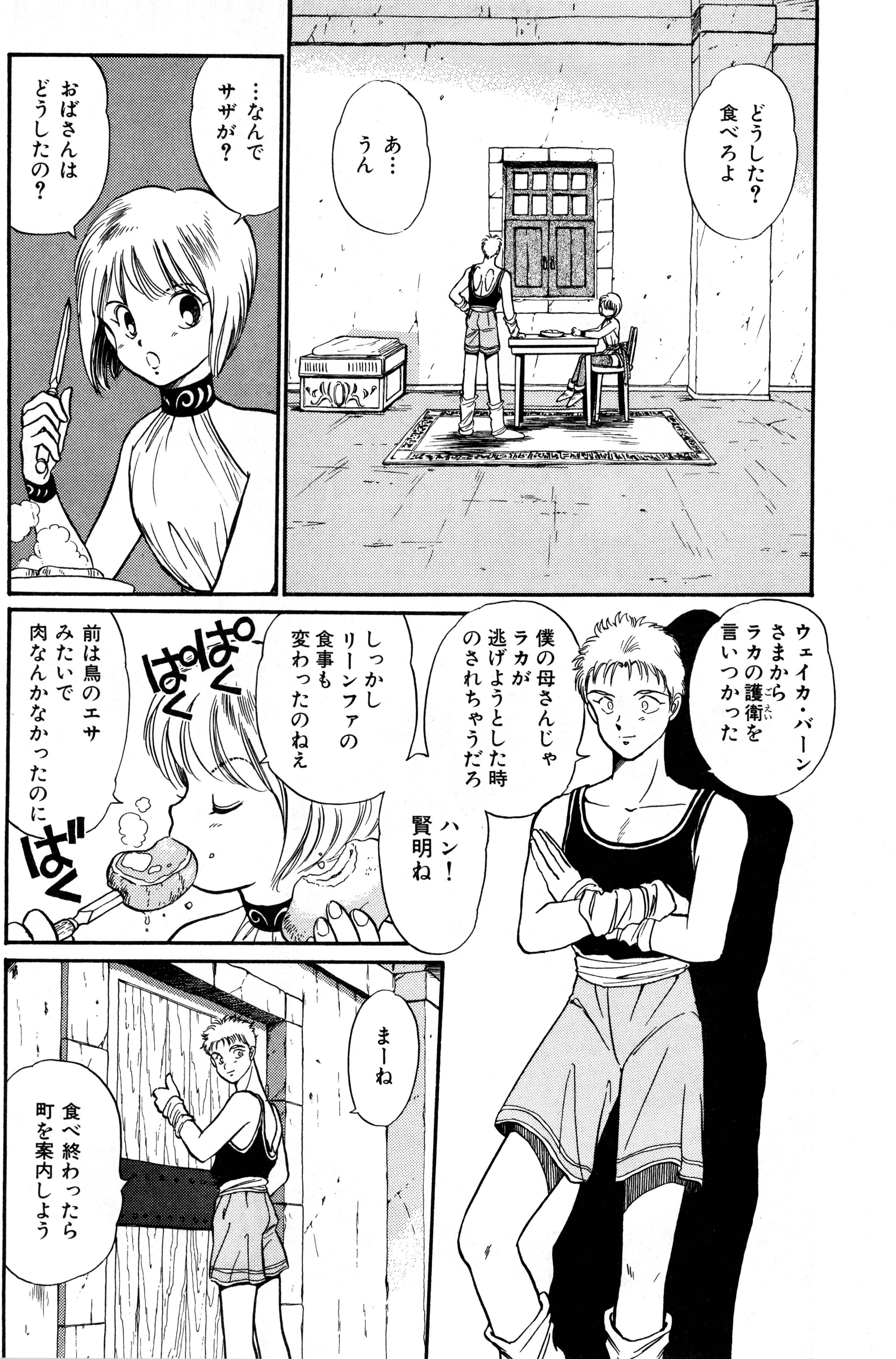

ラカ…
あ…
オスト・ラコン神は
我らリーンファに
翼をお与えになった
そして飛ぶ力も
飛べないのは
信仰心が
足りないからだ
心から祈れば
我らが神は
おまえが一人前の
リーンファになることを
妨げたりはしないだろう
神さま
翼の神さま
ラカに
翼をください
ラカは
いい子に
なります
ヤーイ
羽根なし
ラカ
ここまで
来てみろ
お父さんに
甘えたりも
しません
ムリ
するなよなー
だから
神さま
ちぇっ
また
おいのり
かよー
つまらん
神さま!


一般人が入れるのはここまで…
やっぱり奥だな…
5歳にもなって飛べない子供がいると？
そうなんですウェイカ・バーンさま飛ぼうとしても風をまき起こすばかりで


せっかく帰ってきたんだラカもやるかい？
オスト・ラコン神はいつ目覚めるの？
いつ…とは誰にもわからない
ただ…まもなくなのは確かだよ
ラカを連れ帰ってからウェイカ・バーンさまは神殿にこもりっきりだ
神殿に……
タン



ずいぶん様子が変わったみたい…
そりゃそうさ！人口が5倍近くに増えたんだ
オスト・ラコン神復活の瞬間に居合わせようと世界中から集まってきた！
あんまり急に食いぶちが増えたんで谷の外へも食料を捜しにいってるくらいさ
コン
カン
コン
…
あれは？
カン
カン
コン
コン
ああ…神殿に使う石材に自分の名を彫ってるんだ自分の神への信仰心をきざみ込んでるわけだな


どうした？食べろよ
あ…うん
…なんでサザが？
おばさんはどうしたの？
ウェイカ・バーンさまからラカの護衛を言いつかった
僕の母さんじゃラカが逃げようとした時のされちゃうだろ
ハン！賢明ね
しっかしリーンファの食事も変わったのねえ
ぱくぱく
前は鳥のエサみたいで肉なんかなかったのに
ばく
まーね
食べ終わったら町を案内しよう


ホントだぜ
おまえらの食料食い尽くしてやるぜ!!
なにかちがう
ふ…
ふえーっくしょっ!
ほい
ウォンステーキ&パン



バッサ
バッサ
バッサ
あ…
あ…
あ…
なんて てぎわの いい…
ちっく しょおお〜〜〜!!
どだだだだだだ
あいつら…
食料まで盗っていきやがったア!!
あっ コロンコ
どこ いくんだ!
タタッ
ピロー
ピロピロー
そっ
そうか!
あいつらを 追って いけば
リーンファの 村が…
ぎゅっ
よおし…
リーンファ 待ってろよ…



馬(クオン)から離れろ!!
くるくるっ
ぎゅっ
こ…こらーーっ!!
ヒューッ!!!
コロンコ!
!
ぱっ
ポーー
はぁはぁはぁはぁ
くそ~~っ


ゴロゴロゴロ
あだだだだっ!!
でたな
羽根
ヤロ――!!
バカ
スカ
ボカ
パカ
あ――っ!?
だ――っ!!
何すんだあ!!
ボカ
バカ


く〜〜
おっ
ポッコ
ポッコ
ポッコ
寒いと
ハラがへるのも
早いこと
ポッコ
ポッコ
ピッ
!


…とはいうものの
まったく世界は広いや
ポッコ
ポッコ
ポッコ
ポッコ
何日歩いても終わりゃしない
どこからライワットけーこくなんだよ
コロンコ
リーンファのにおいがしたら教えるんだぞ
ピッ
でも ま食料はたっぷりあるし♡
それにこの馬(クオン)!
動物に乗って歩くなんてアルカバイじゃ考えもつかないな
ポッコ
ポッコ
ちょっとシリが痛いけどあったけーし
はー
ポッコ
ポッコ
昼だってのになーんか寒いんだよなー
ずるずる
ポッコ
ポッコラー
ポッコ
ポッコ
スー


ヘールトールが あの光と ほぼ同じ場所に いるというのが 気になるが…
目印になって ちょうど いいじゃん！
おーじに さんせー
そりゃ そうだけど
だあいじょぶ だって!!
ゴオッ
だぞっ
ほん
ほんとに 気をつけるん だぞっ!!
アルカバイの大地を 寄せつけない よくない光！
俺が初めて 飛んだ時 遠くに感じた あの光！
あそこに オスト・ラコンが… ウェイカ・バーンが…
ラカが いるんだ！


ポッコ
ポッコ
ポッコ
ポッコ
ポッコ
チャバル王子
くれぐれも
気をつけるんだぞ
バラバラのアルカバイの大地ではライワットに近づくこともできん
アルカバイのイル達と合体できればなんとかなるかもしれない
あっ


Rune Worth
Rune Worth, it has the world of the boundary between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.
1989 © T&E SOFT
どこからでもかかってこい!!
ルーンワース
星の勇者
迎 夏生（むかい なつお）
世界設定 T&E SOFT®
第13話 オスト・ラコン城

ナンテコッタ電波

≦≦≦読者のコールをピピピとキャッチ！　アンテナ全開のナンテコッタ電波である。コミックのテンションの高まりにつれて電波の着信数もウナギのぼりで、担当官としては喜ばしい限りである。この調子でコーナースペース拡大の日まで、ドシドシ送信しておくれ。そしたら採用率もボツ救済率もアップするからね。早くしないと時間がなくなっちゃうぞ!!



◀東京都　市井ひろみくん
とかなんとかいってるうちに2歳も成長をしちゃったけどファンはやめないでね



▲福井県　バスター305号くん
前号からのバージョンアップマリナは気に入ってもらえたかな？ 感想を送ってちょ♡



◀大阪府　猫木茶々丸くん
たしか――にでかい！ それに柔らかそう。こんな自分に正直なハガキを待っているぞ！



◀愛知県　ポテさん
なっなかなか鋭いところをつく！ メッセージはそうま先生喜んでたよ



◀福岡県　東"白い巨塔"教授くん
うーむこれはヒジョーに難しい問題だ。でもみてくれただけだと思うけどね



◀神奈川県　福田　崇くん
コーナー4回目にして常連化しつつあるね。プレゼント商品替えを考えなきゃ



▲長野県
匿名希望のⅣくん
いつ誰がそんなことを！
まさか情報が洩れたワケ？



▲東京都
たくみ秋己さん
運命の恋は引き裂けない！
ダジャレはナイスです!!

▼東京都
けうまくん
たしかにリアルでうまい。
でもマリナはちがうと思う





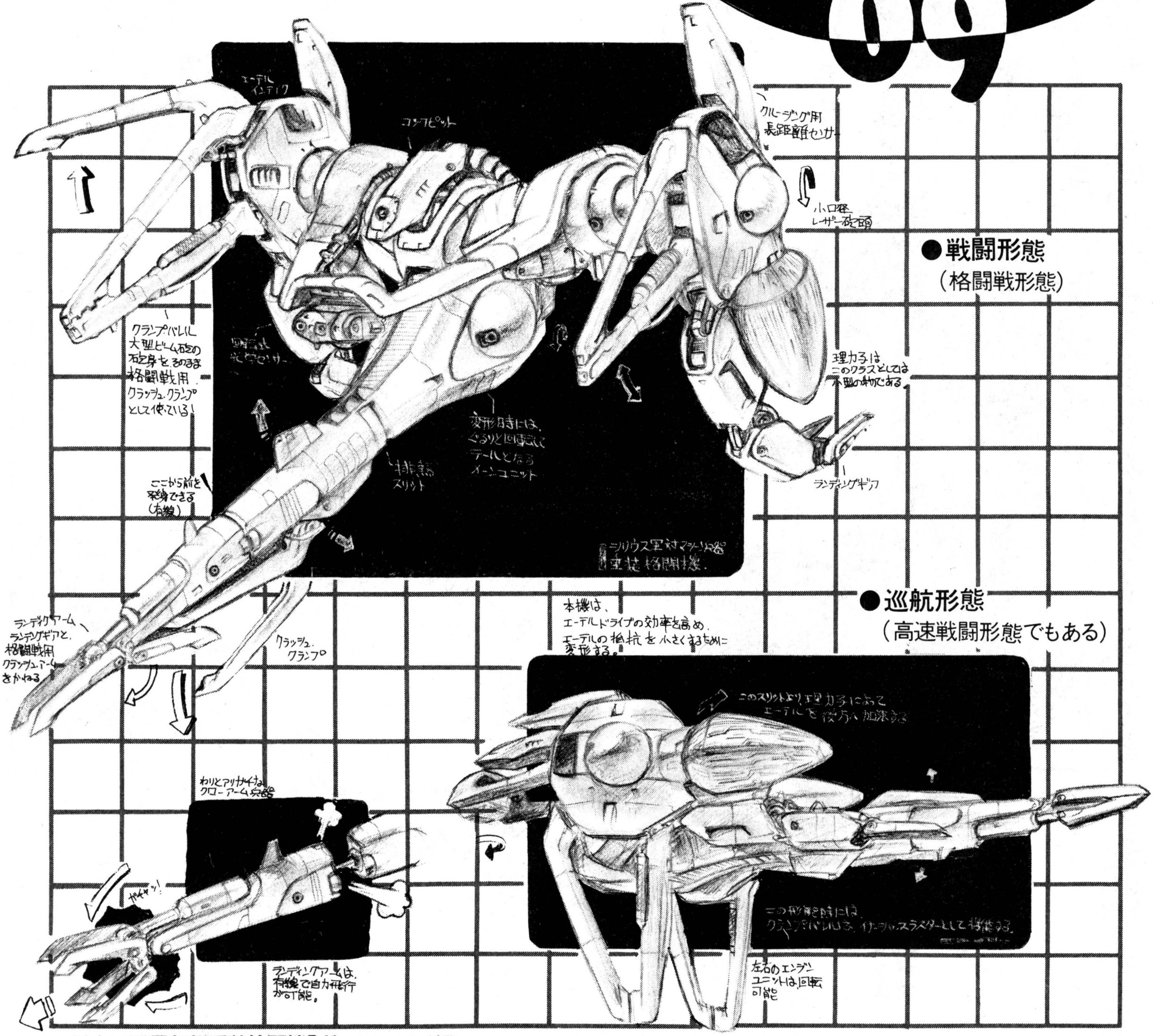
▲北海道
桜井朝輝くん
残念ながら全部ハズレだ。
ズバリ正解のお便りを待つ！

お便り発信待ってるぞ！

あて先は〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部「ナンテコッタ電波」まで

SIRIUS ACTIVE-TRACER

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 09



シリウス軍最新鋭重装格闘機「ヴォン・ベイ級」

シリウス重装格闘機「ヴォン・ベイ級」は、銀河連邦軍のマシーン兵器に対抗するために計画されたものである。

連邦軍のマシーン兵器は、性能的に見てしまえば百数十年前のエクセリオン艦隊に搭載されていた物とは比較にならないほどスペックダウンしてしまっているが、それでも戦闘機などと共同運用すると絶大な効果を期待でき、さらにマシーン兵器独特の近距離での格闘戦闘はシリウス側の精神装甲にたいしても非常に有効な戦法であるのが判明した。戦闘でのシリウス軍兵器の優位性をくつがえす存在であり、事態を憂慮したシリウス軍上層部は、すぐさまマシーン兵器に対抗できる新しいカテゴリーの戦闘機の計画に技術僧たちを着手させた。ようやく半年後、短時間で量産が可能な対マシーン兵器用の新型戦闘機の立案・製作に成功した。それが本機「ヴォン・ベイ級重装格闘機」なのである。

短い開発期間でそこそこの性能を達成しなければならなかったために、マシーン兵器が装備次第で制空戦闘から、対艦制圧まで多機能に使用できる汎用性の高い兵器であるのに対し、本機「ヴォン・ベイ」では苦肉の策としてマシーン兵器との戦闘勝利を第一とした迎撃戦専用と使用範囲を限定することとした。先端に格闘用の巨大爪を備えたメインユニットと左右2基の大型ビーム砲を装備するフォースジェネレーターを、最低限のフレーム構造でつないだレイアウトという独特の形状にまとめられた。フォースジェネレーター部に装備された理力子は、マハール級と比較で乾重量1.5倍近くもある機体にしてはひどく小型の物で、これは機動性能の向上のため各部慣性マス軽減を目的とした徹底的な軽量化のためであり、戦闘可能時間と航続距離の低下については目をつぶった設計になっている。

設定協力／今南二



再会もつかの間、人類の命運をかけた戦いが、いま始まる!!

次回9月号の第10話「燃える大銀河中心!! 戦え!マリナ&ジュン」に大ボケキーーック!!



にゃ〜っ
と簡単に行けば苦労しないんだけどねー
ハヤミマリナ来ました——っ
ひよいっ
やれやれ
あっ
えっ
マ…マリナさん？


やれやれ………
あっ
なんだ どこ行くんだ マリナ?
あっ スズりん
わたしに 面会しに 来た人が いるの
だから 今から ブリッジに 会いに 行くの!
おーーい 生きてる かあ?
死んでる よーー
ぐでっ
よおーし 復活ゥ〜〜〜‼
がくわっ


けっきょく コーチの正体を あいつは知って いますし……
あら なーんの ことかしら〜〜〜
トップ部隊の中でも トップだった人間が 戦わないってのは ジュンには 納得できない原因の 一つだと思いますよ
かわりにやれって やつですね
こういうやり方は あまり好きじゃ ないですけど……
コーチは実は 重い病気に かかっていて 戦場に出れない とか…てのは どうです
ゴホッ
……
しまった
え!? ……
こっこのことは ほんっとに 誰にもいっちゃ だめよ いいわね
ヨロッ
あ… あの



ふくめん
コーチの部屋
そう それじゃ あの二人も とっくに 分かってたのね
とにかく一度行ったら 数千年は帰って これないんですからね
とくにジュンの やつはね…
あんまり そうは 見えなかった けど……
あいつは あれで 無理してん ですよ
トライオンからの 帰りぎわ クラスのやつと わかれる時 そうとうマジで 泣いてましたよ
うっ
その手の話題を だされると よわいわっ…
なにしろあいつには 自分がグレートの パイロットに選ばれた 理由が分かってない んですから
十分才能 あるのに…
それが分かんないと ふっきるの 大変でしょ
そうだったの 実はアラシさんが 一番まともな女の子 だったのねっ
ふ～ん
おれとマリナは まともじゃないと?
そういう意味 じゃないわよっ まだまだ弱いっ て意味よ
ほっほっほっ
やだよな


ゴオオン
ひどい話よね…
なにが？
今回の作戦宇宙中心に行ったらもうこの時代にもどれないって
行って帰ったらものすごい年月がすぎちゃうんでしょ
でも行って勝たなきゃこの世界もなくなっちゃうんだよね
ねェひょっとしてマリナおこってるの？
じゃねーか
めずらしーね
マリナ見すてて逃げようとしたから……じゃないわよね
マリナはそんなことでおこらねーだろ



べつにせまりくる敵と戦うのはいいのよ
でも勝手にパイロットにされるのってやだし――
若ハゲ様に会いたいなー
特に今回みたいな重大なことを私がやるなんてっ
すっごいめいわく
みんなのためになるからといいと思うけどな
――
私達ががんばればみんな幸せにくらせるんでしょ？
でも！
わたしマリナみたいにお気楽じゃない
いつもいつも強気ではいられないわっ
やっぱやだっ
きれたなこいつ…
……
大体兄さんは戦争で死んだし軍人の父親は学校にむりやり入れるし…
すみっこ
すぱこーん
逃げんなよマリナ殺す気か？
あいつ一人じゃ困るだろ？
すずこ
……



ああっあの
いまいましい
グレートアトラクター
さえ出てこなければ
もっと楽しい
学園生活が
おくれた
でしょーに
そうそう
素敵な彼氏
つくったりとか
マリナいじめたりとか
あー
そういや
マリナだけ
ちゃっかり
彼氏
つくってた
わね！
ほえ？
あーくやしー
えーい
けっちゃえ
けっちゃえ
どか
どか
おおっ
けっきょく
これだ
だいたい
私って
……
え
う、朝食がっ
戦争って
大っきらい
なのよー！
ふつぅ
好きなヤツは
いないぞ


しかし私は考えるだけであります
本当に頼りになるとすれば彼女たちがもっとも……
うむ——
そうだな
ここは彼女達にまかせるのが一番なのだろう
トライオン内旧市街地
し…ん
あーあ
もうだれも住んでないんだね——
もう訓練艦じゃないからね
ガンバスターのポーズ
本当だったら今ごろ卒業だったのね
私達はちょうど二年生ね
時間ずれちゃったからね


エルトリウム
中枢コンピュータルーム
……まさか
神を討つ事になろうとはな…
しかしもうあとへはひけん
神ではありません高次空間に生息する高等意識体です
相変わらずだなきみは
いえ思考能力は以前の1850%にまで増強されています
それが今の私です
君の冷静な判断だけが頼りだ…なにしろ神の領域だ
何が起こるかわからん
エルトリウム


あっそういや 艦長さん おめでと――
いや ありがとう
しかし これは 結果であって 経過を見ると きみ達の行動が きっかけで――
こうなった ようなものだ きみ達の決断力 には感謝するよ
いえ あれはちょっと 無謀すぎたと 思いますよ
いや この年で 良い経験を させてもらったよ いい思い出にさせて もらうよ…
若いっていいよな
へえ そんなもん ですかねェ
ぼそっ
この 思い出は 重いでェ
……
?
しいいい……ん
お



これからも
もっと立派な
人間になって
いくんだろう
な――
ぼっけ画
しかし
!
あのときは
お前らの
・・・
おかげで
さんざんな目に
あったな
いきなり
その話題
ですか～～
いやいや
私も今では
護衛艦隊の
旗艦艦長に
なったわけだが


私なんか今回の重大任務のプレッシャーでつぶれそうなのに……
はぁ…
へぇ〜
なによっ
ぽかぽかっ
キャー
あ——ほんとすごいわね…
はは…
まあとにかくまずは
ブリッジに案内するわ艦長も会いたがってるしね
トライオン ブリッジ
しかし——
本当に立派になったな


でもどうしたの みんな疎開したって聞いてたけど？
あっ ほら みて
私ね S・トップに入隊したのよ それでトライオンに配属されたの
へーすごーーーい うちのクラスの出世頭だねぇ
なに言ってんのよ S・トップよりもガンバスターのパイロットのほうがえらいでしょ
そなの？
そなのってねー あなたね ずーっと謎だったグレートガンバスター発見したりとか 修学旅行生を助け出すとか シリウス星を重力波から守ったりとか さっきはさっきで二億の宇宙超獣を一瞬で倒すし こんなすごいことやってきて
自覚がないの マリナ？
うーん あんましないよー
へへへ…
あ
あんたって あいかわらず とぼけた キャラね…
こいつ こんなだから すごいんだと 思うけどね
―


キイイイ
おれたちが
いつも実習で
使ってたやつか
えっ
ギューン
あ！
も
もしかして
…マリナ？
なんか…
あらま
やっほー
ひさしぶり
へっへっ～
立派に
なったわね
と思ったけど
かわってないか
もしんない……



まったく マリナったら トライオンなんかに 行ってどーする つもり
くそっせまいぞ
トライオンは 突入艦隊の 護衛隊旗艦に 選ばれたんだからさ
もう街の人達や 学校の生徒とかも 地球圏に 疎開してるのよ
マリナ〜 聞いてる のォ
あっ ほらほら トライオンが 見えて来たよ
聞いてるよっ でもさ 二年ぶりだしさ やっぱり 行きたいな
中学の時 からずっと 住んでた ふねだしね
TRYON
こちら マイクロ ガンバスター 着艦して いいですかあ
こちら トライオン 六番カタパルト より進入して 下さい
六番 カタパルト っ!?


ありゃいいんですか？—
おれゃまたてっきりあと12時間しかないのよーとか言っておこられんのかと思った…
まあ二年の特訓に耐えて来たからそれくらいはねえ
………
と言うよりはあなたには分かってると思うけど…
なんでしょ？
まいいわとにかく時間がないわさっさと行ってきなさい
はい


銀河突入作戦 "12時間前"
えっ――― マリナがトライオンに行きたいって?
……そうねェ べつにいいわよ 行っても


第三層から二層へはエルトリウム以外の各艦のエネルギーフィールドを
そして第二層から〝神〟のもとへは…
このエルトリウム自体のエネルギーを使う！
まあだいたいこんなかんじねなにか質問は？
はいっ
高次空間ってのは時間軸はゆがんでるんですよね
そうよそれが？
いやべつになんでもないです
じゃあ他にはなさそうだからこれでひとまず解散



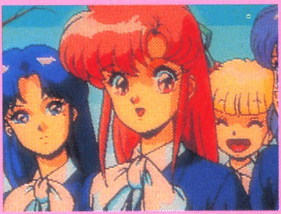
じゃあ そろそろ まとめるわ
これが今作戦の エルトリウムの 行動図ね
高次空間
超意識体
第一層
他次元（宇宙超獣）
第二層
他宇宙（宇宙中心）
第三層
現宇宙（銀河系中心）
第四層
三次元空間
まずここ 銀河系中心にある ブラックホールを 使いスーパー ワープによって 宇宙中心へと 進む
空間は上層へ 行けば行くほど 極端にせまくなって いく
最終的な第一層空間は 直系わずか数千キロの オーダーにしか すぎない
そしてその空間自体が 敵…すなわち 自らが神と名のる グレートアトラクター 自身であると言える
私達は高次空間 跳躍への〝上昇〟 のため——
まず現空間から 第三層への ジャンプにシリウスの 跳陣を使用


トップをねらえ!
NeXT
GENERATION
二年間のごぶさたでした!?
STAGE・9
素敵よマリナ！
あなたがヒロイン
作画 そうま竜也
原作 GAINAX・渡辺満里夫兄弟
©GAINAX（協力㈱バンダイ、ビクター音産㈱）



天使たちの午後
番外・III

ヒロイン・高円寺 瑠璃を中心に繰り広げられるセクシー・アドヴェンチャー・ゲーム。
ジャストがお贈りする美少女ソフトの決定版。





■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)

定価8,800円

JAST Romantic World〈New Library〉

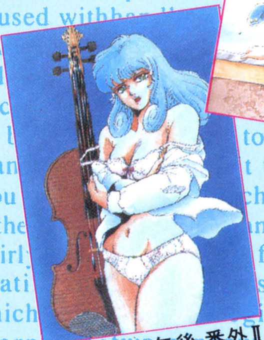
よもやジャストを知らない人はいない、と思いますが、とりあえずいろんなエッチをおまかせ下さい。



コスモスクラブ



天使たちの午後II



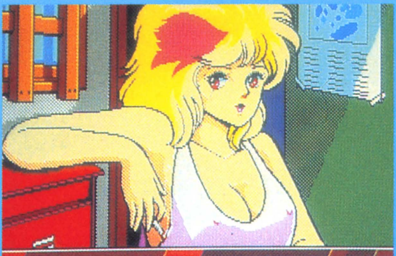
天使たちの午後 番外II



天使たちの午後III



デリンジャー



噂のサスペンスAVG。 絶賛好評発売中!!

私鉄沿線殺人事件 夜の天使たち

定価8,800円

■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)

株式会社 ジャスト JAST
ジャスト・ゲーム事業部
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761



©Kadokawashoten 1990 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397708539 雑誌13977—8